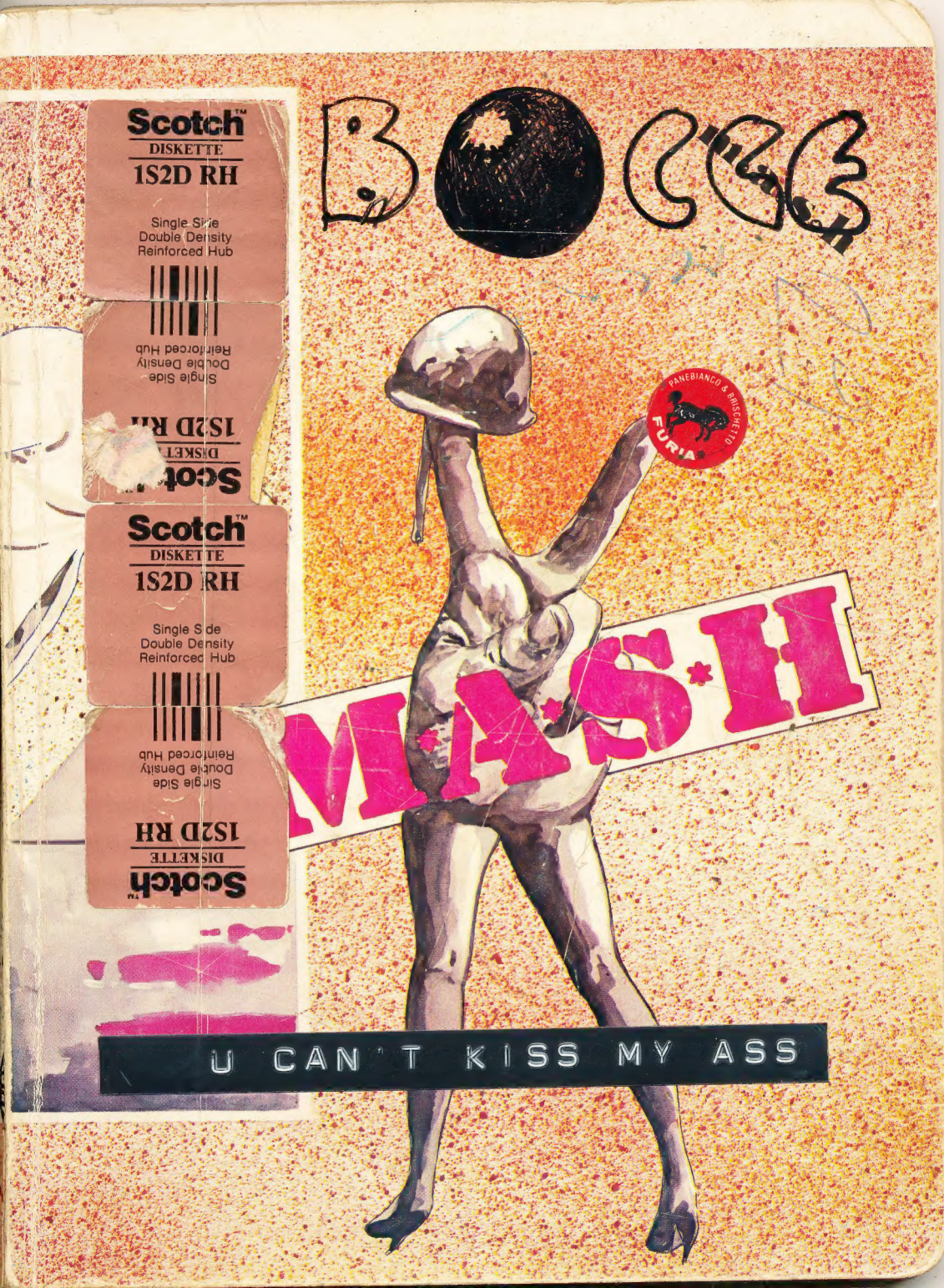

BOOGIE
Scotch™
DISKETTE
1S2D RH
Single Side
Double Density
Reinforced Hub
PANEBIANCO & BRUSCHETTI
FURIA
M*A*S*H
U CAN'T KISS MY ASS

	MAX	MIN
1w	269	155
3w	257	128
5w	232	110
1I	221	111
2I	215	95
3I	195	81
4I	190	72
5I	186	63
6I	173	54
7I	159	43
8I	134	35
9I	120	26
Pw	83	12

- Soldi
- 2 asciugamani 1 piccolo 1 grande
- Orologio
- Cintolle
- Libro
- Costumi

PPPP
ICO1
BOCCIA1
MONS
MON 0
MON 1
2
3

	ENTRO
amin entro	21 ott.
Programma e demo	3 nov.

menù, campi (le mappe), presentazione, effetti speciali (pioggia)

4202 MONA
0668 ASIA
4202 ASIA
4202 ASIA

157
8
9
184
185
186
190
191

- 37344
37360
376
392

SPAZIO / VEL
U + M = MISSILE

Mirko Venturi

5 A5

- ~~MOPA~~ VEDERE MODEM (4096,0:44,16)
- CRITICA A PLAY WORLD (TROPPO È BUONO)
- DARE "SIMUL-MAN" E "MOBDEMO"
- FARVEDERE "CAPTURE THE FLAG"
- " " POP ROULETTE
- " " FOOL GAME.
- GIOCHI ~~AlleyKat (o AlleyCat?)~~

The last Vre-Eight
Slamball
Nocus focus
Paper Boy
~~Tridis & (FINITO)~~
Rebel Planet
~~Olè~~

- ~~[illegible]~~

TEORIA DEL VIDEO GAME

1) DECOR

2) INTERAGIBILITÀ

3) MOTIVAZIONE A CONTINUARE

4) NARRAZIONE

5) TRUCCHI SCENICI

6) EFFETTI SPECIALI

7) TECNICHE DI RIPRESA

8) MONTAGGIO

9) ATTENZIONI PARTICOLARI

10) MUSICA

SOL⁻ SOL LA
SOL⁻ SOL LA^B LA
SOL⁻ SOL LA SOL⁻ MI MÍ

- WHERE THE STREETS HAVE NO NAME
- I STILL HAVEN'T FOUND WHAT I'M LOOKING FOR
- WITH OR WITHOUT YOU.

BULLET THE BLUE SKY
RUNNING TO STANDSTILL
RED HILL MINING TOWN
IN GOD'S COUNTRY
TRIP THROUGH YOUR WIRES

ONE TREE HILL
EXIT
MOTHERS OF DISAPPEARED

USER ROSSO
#1 53285 VERDE
#2 53286 BLU

Errors:

+ Quando esce dalla palette che X sia pari

+ Palette troppo a bronza

- Hori

+ F4 = C4

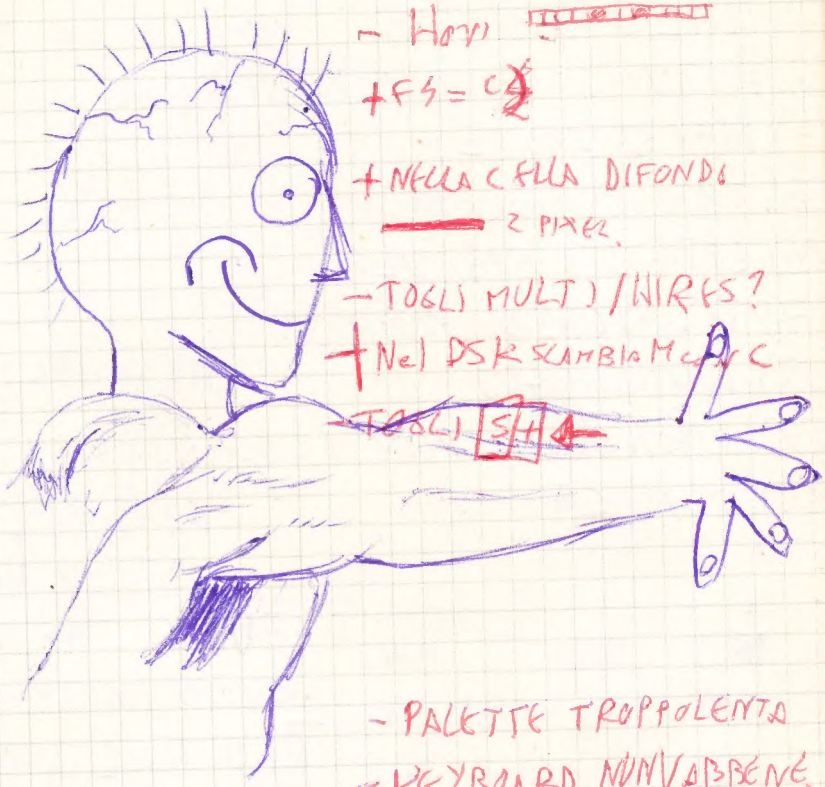
+ NELLA CELLA DIFONDO

2 PIXEL

- TOGLI MULTI / WIRES?

+ Nel DSK SCAMBIO M con C

~~TOGLI~~ SH

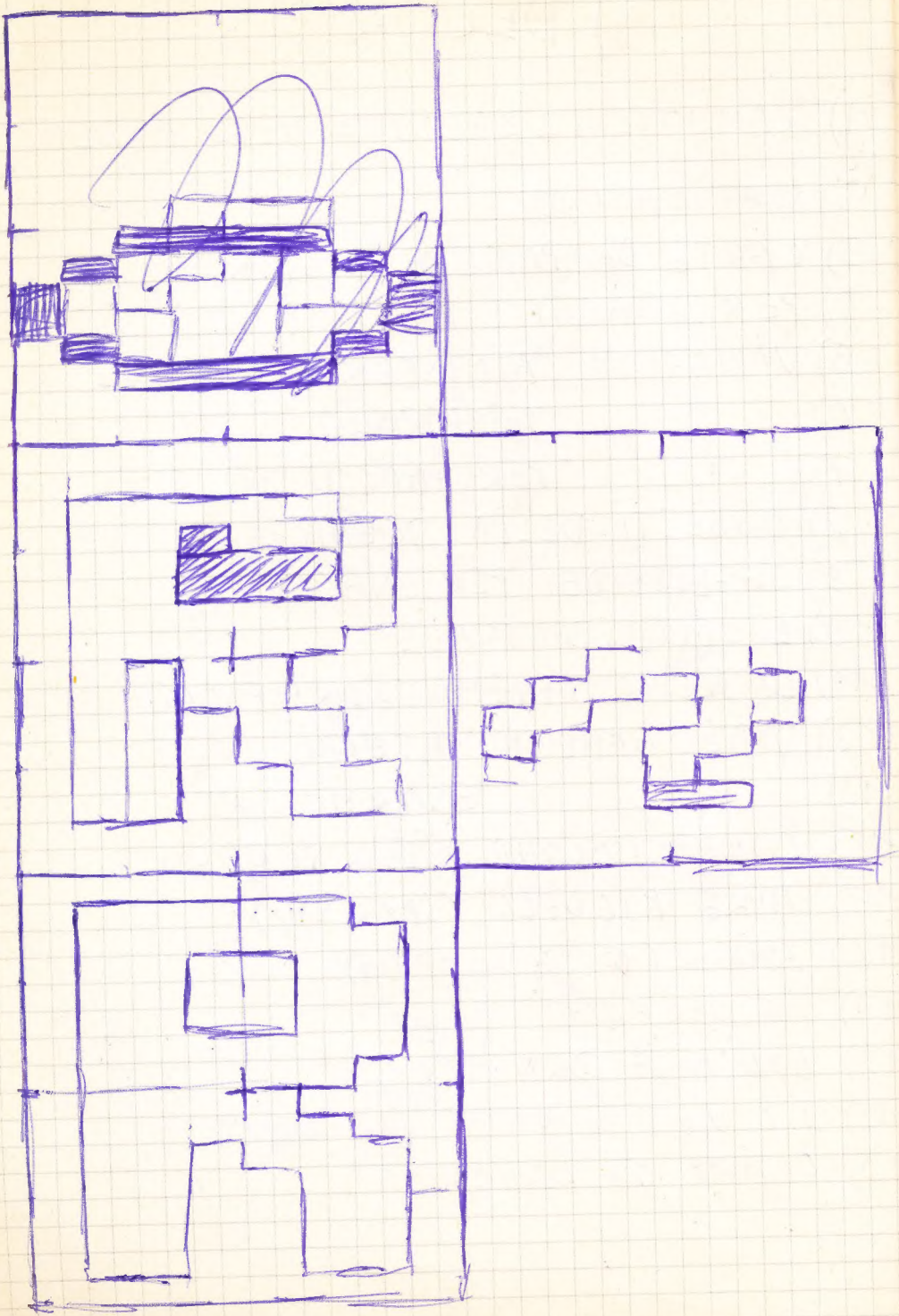


- PALETTE TROPPO LENTA

- KEYBOARD NON VA BENE

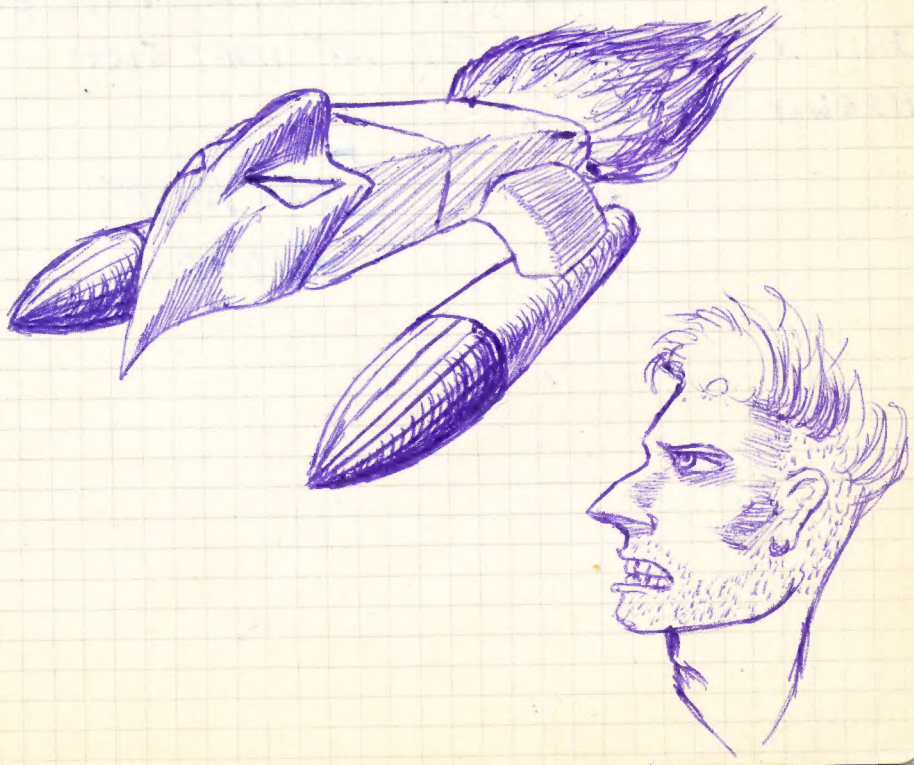
1) DECOR

1) CARATTERIZZAZIONE DEGLI AMBIENTI
2) SCATOLA NUDA
3) CARTE DA PARETE DIGITALI
4) PERSONAGGI
5) VARIAZIONI "ATMOSFERICHE"
6) " "TEMPORALI"
7) " "PERSONAGGI"
8) OGGETTI DELLA SCENA
9) OGGETTI DEI PERSONAGGI
10) LA SCENA TEATRALE
11) LA SCENA CINEMATOGRAFICA
12) VIDEO GAME IN "INTERNI"
13) " " "ESTERNI"
14) COMPOSIZIONE DELLO SCREEN
15) MIKE RIEDELL (SPY vs SPY)
16) RADAR (FLOYD THE DROID)
17) HOCUS FOCUS
18) DYNAMITE DAN
19) I.C.U.P.S.
20) CARRY ON LAUGHING



2) INTERAGIBILITÀ

1) MOVIMENTI POSSIBILI
2) PENSIERO DEL GIOCATORE
3) CADENZA DEL MOVIMENTO
4) SIMULAZIONE POSSIBILE: IL PASSATO
5) " DA INVENTARE: NOI
6) SPARARE O NO
7) PRENDERE O LASCIARE
8) VAGARE E VIAGGIARE
9) ALTRE COSE DA FARE



AUTO
GO
WALK ENTER GO
PROC CLIMB SCALE RUN ASCEWAIT GET
TAKE GRAB SEIZ ACQU HOLD PICK
STEADROP LEAVE DISC DUMPTHROW SLIN
CHUC TOSS HURL KILL ATTACK HURT MAIM
INJU BREA SMASH DEST RUINLIGHT IGNI
BURN UNZI
EXIT DOUSQUIT SCORELOOK EXAM SEAR
INSP PERU SCRUFOLLOW! CHAS STEP OPEN CLOSE
LOCK UNLOCK CUT SLICK SEVE/SNIPSTAR COMM
BEGIN INITWELD FUSE MELTDRIL BORE FIT
INSERT PLUG PLAC POST MAIL REMO DOFF
UN WE SWIT TURN SAVE STOR/HIDE CONCDRIVE
STEEL PUSH PRESS DUCK DODGE INVE I COVE
SEAL / JOIN FIX REPAIR MEND DRIN SWIG SWIL
SLUR KICK SCORR PISS BOLL BALL RAPE KISS
SHIT FUCK BUGG SOD ANY NORT GIRM
MOGWAY GREMLIN

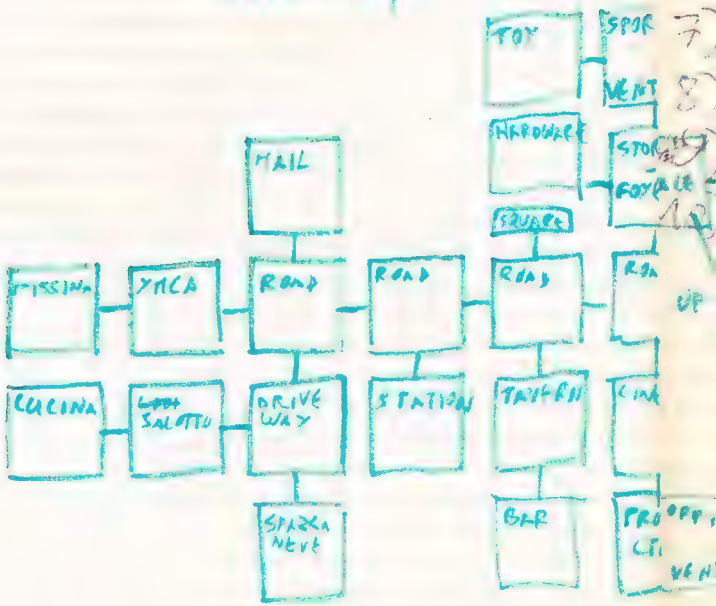
Gremlins
-words-

3) MOTIVAZIONE A CONTINUARE

1) LUSINGHE DEL TEATRO
2) " " " CINEMA
3) NEMICI SEMPRE NUOVI
4) LUOGHI " " "
5) TECNICA DEL VIDEOGAME PRIMORDIALE (ARCADE)
6) TECNICA DEL V.G. MODERNO - COSE NUOVE DA VEDERE
7) IMPOSSIBLE MISSION
8) Q * BERT - CLASSICO
9) "RIVEDERE UN V.G."
10) LA NOIA DI MORIRE SEMPRE
11) LA NOIA DI NON SAPERE COSA FARE
12) " " " " DOVE VAI
13) LE TECNICHE DEL FUMETTO
14) " " " " V.G. FUTURO
15) " " " " MYSTERY
16) " " PITTORICHE

Gremlins

-the map-



4) NARRAZIONE

1) AMBIENTARE IL TEMA
2) IMMERGERE NELLA STORIA
3) RITMO NARRATIVO
4) CREARE LA TENSIONE
5) SPIEGARE CON LE IMMAGINI
6) UNITÀ DI TEMPO LUOGO E D'AZIONE?
7) LA FINZIONE INTERATTIVA
8) LA NARRAZIONE INTERATTIVA
9) PROTAGONISTA INTERATTIVO
10) " CLASSICO.

8860 35924

88A0 35976

~~CACCIA PAUSA~~

ON BLOCK

8036 POKER LATT VA A BUSS.

DOPO IL TABELL. LAMPEGGIA
E ANDRA' DOPO A PRES.
INTERRUZIONE STATUS
FA' GLI SPRITES

35732

NON E

35105 - 9020 →

35000- 88FA LUNG. DEL NOME

BYTE ALTO DELLA
35082 89DF FINE DEL FILE

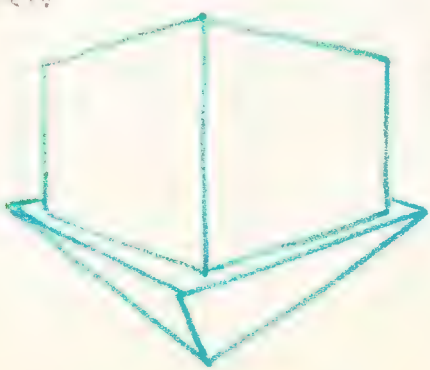
5) TRUCCHI SCENICI

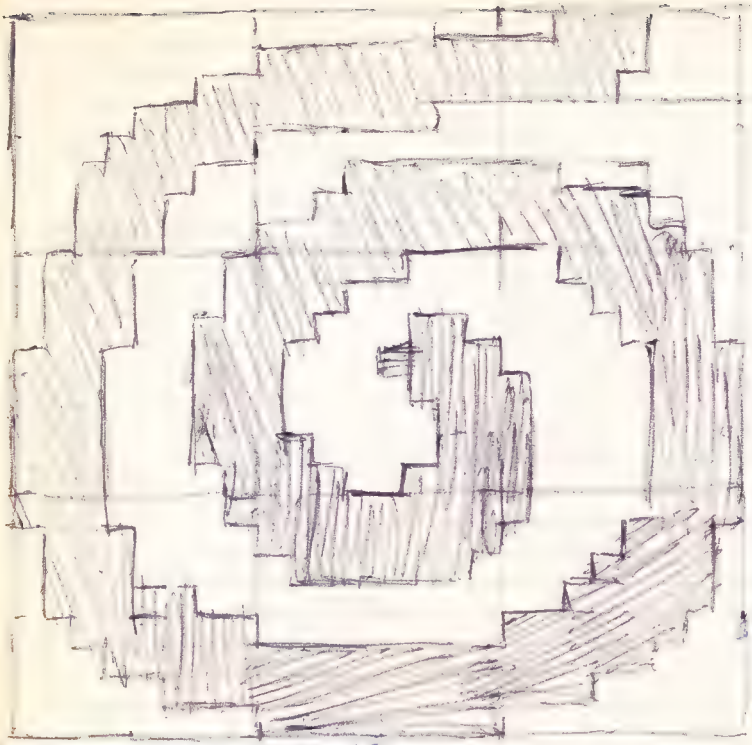
1) I TRUCCHI DEL TEATRO
2) " " CINEMA
3) " " FUMETTO
4) " " GIALLO
5) " " MUSICA
6) " " PITTURA
7) " DEI GRANDI REGISTI

A) F. LANG
B) FELLINI
C) HITCHCOCK
D) LUCAS
E) SPIELBERG
F) RIDLEY SCOTT
G) BERGMAN
H) I DURI DEL CINEMA NERO
I) WENDERS
L) W. ALLEN

Soul Kitchen

20th century FOX





SINTAX CREATED 12/1
- LUCCHINI TEAM WITH ARM (5114)
- JEFF TRAPP & BAND (5111)
- SALE SOUND SCAPES (4100)
- PAUSA NEW CONTEMPLATE LUMINE SULTETRAMP (5500)
- PALLETTA LABELED SOUND & DENSITY (5000)
- PALLETTA MISIA (4854)
- STORM DIRPEAR SALE & (MODIA 1.0 WITH FLAM) (5010)
- PALLETTA BINOCULAR CADE (2020)
- SOUND PEAK STRAND (4000) + PALLETTA STRAND "WEAK" (3414)
- COPAL TRATTO (3140)
- EVANESC. (5114)

260 →

2580 ←

GUIT. = D	[illegible]	3[illegible]	[illegible]
PAUSANA = E	[illegible]	[illegible]	
PAUSINA = F	[illegible]		
DRUMM = G	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	5	

[illegible] 0
[illegible]

6) EFFETTI SPECIALI

1) MULTICOLOR E STROBO - MINTER
2) SFONDI A VARI LIVELLI - CROWTHER
3) CORRIDOI E ASCENSORI - CASSIDY
4) GLI EFFETTI DELLA VECCHIA SCIENCEFICTION
5) HARD BOILED
6) HOLLYWOOD 70/80 - SPIELBERG LUCAS ETC.
7) FUMETTO (BANG, CAP, STELL ecc.)
8) L'EFFETTO INTERATTIVO
   - IL FIRE
   - IL TAKE
   - IL JUMP
   - IL FLY

F = F/200 → 160

GUITAR = $-\frac{1}{5}$

9)

GUITAR (D) 30=3
PAUSINA (E) 100=100
PAUSINA F

~~[illegible] TROPPO LUNG (7)~~
SALTO TROPPO VELOCE

~~[illegible]~~

~~[illegible]~~

~~[illegible]~~

- ANGELO TROPPO VELOCE ([illegible]

~~STROBO FERMO~~

- PAUSE MUSICA 1/2 E PURE GUITAR
- NEXT WITHOUT SFOR APERTA LA CELLA
- BAMBINO CAE GADE TROPPO LENTO 3 VOLTE E VIOLE

PAUSA ROSSA TROPPO LUNGA (2)
GUITAR 5 CORTA (3)
& NON METTI GL'IMP. ARRIVA WITHOUT SAK
TASTO X USCIRE

7) TECNICHE DI RIPRESA

1) CAMPO LUNGO
2) PANORAMICA
3) ZOOM

} CINEMA (SCROLL)

4) TELECAMERA FISSA
5) DOPPIO PUNTO VISIVO

} TEATRO

6) VISTA DALL'ALTO
7) " SIMULATA - (ENCOUNTER)
8) SCROLL ORIZZONTALE (DEFENDER)
9) " VERTICALE (SLAMBALL)
10) " DIAGONALE (BLUEMAX)
11) NIGHT SHADES (RALLENTY)

(DD MM 13/10/79 - 18/1/80 - 2/7/80 18/9/81 - 28/1/83)

RICEVUTA FISCALE

AR 01496022-87

10092 BELINASCO Aut. Min. N. 362/07/79 del 22/6/79

QUANTITÀ, NATURA E QUALITÀ DEI SERVIZI

01 Videocassette
VCR T400
Parallelo
non presente chiffri

☐ Riscossione non avvenuta

NUMERO 947

DATA 23.11.87

TOTALE LIRE 10000

CEDENTE O PRESTATORE (comune, via, n.), luogo di conservazione dei documenti fiscali (comune, via, n.)

CONTELETTRONICA
di CIMATTI O. e GIULIANI F.
Via Mascarella n. 55/F
Telefono 23.32.31 - prenderà 24.23.02
40126 BOLOGNA
Partita I.V.A. 03034380372

MODULI SIMOS® - MOD. 50.000.2
10121 TORINO - Tel. (011) 87.82.78

8) MONTAGGIO

1) BERGMAN (SLOW)
2) FELLINI (VARIOUS)
3) CLIP (FAST)
4) PUBBLICITÀ (SUPERFAST)

} TRADIZIONE

5) IMPOSSIBLE MISSION
6) Q * BERT
7) DYNAMITE DAN
8) PAPER BOY
9) MARBLE MADNESS
10) MOON CRESTA
11) ACTIVE CHALLENGE
12) TIME TUNNEL
13) CAULDRON 2

} V.S.

9) INTENZIONI PARTICOLARI

1) INTENZIONE E COINVOLGIMENTO
2) PROVOCARE RIFLESSIONE
3) " " AFFETTO
4) AFFASCINARE
5) STIMOLARE
6) INTERESSARE
7) SORPRENDERE
8) ANIMARE
9) CONCENTRARE
10) INTENERIRE
11) COMMUOVERE
12) ADDOLCIRE
13) PARTECIPARE

KREON 3

ANFORA DEL DIO STELLARE

CAPTURE THE FLAG

TORTUGA RACE

RUBA & FUGGI

(~~[illegible] EMPLOYEES~~)

(HEN-HOUSE 2010)

(COLUMBUS)
(FOOL - GAME)

BOCCE

TOMBOLA

10) MUSICA

1) RITMO
2) OMOGENEITÀ CON L'AZIONE
3) ESISTERE E NON SENTIRSI *
4) AVVOLGERE
5) VANGELIS
6) B.ENO
7) W. ALLEN
8) LE NOZZE DI FIGARO
9) FELLINI
10) S. LEONE (MORRICONE)

} CLASSIC

11) HUBBARD
12) KAWASAKY
13) TRILLIUM.
14) PIJAMA RAMA
15) TIME TUNNEL
16) WILD WEST
17) MARKO POLO

1) TUTTO HA UN'OMBRA

2) L'OMBRA VARIA COL PASSARE DEL TEMPO

3) SE PIOVE O È NUVOLOSO L'OMBRA NON C'È
(CIOÈ C'È UN'OMBRA CHE RICOPRE TUTTO)

4) UN'OMBRA CAMBIA A SECONDA DELLE COSE SU CUI È PROIETTATA.

5) UNA PALLA PER ARIA NON HA OMBRA
(A MENO CHE NON SIA MOLTO VICINA AL TERRENO)

6) LE OMBRE CI SONO ANCHE SULLE BOCCE
(OMBRA PROPRIA)

FARE IN MODO CHE I SASSOLINI SUL SENTIERO NON SEMBRINO ISOLE IN MEZZO AL MARE

FASCE DIVERSE PER LA ROUTINE DI RASTER X GLI SPRITE

L'OMINO ERA VENUTO STORTO. SERVIVA UN SOSTEGNO

BOCCE DIVERSE COME TIPO E COLORE

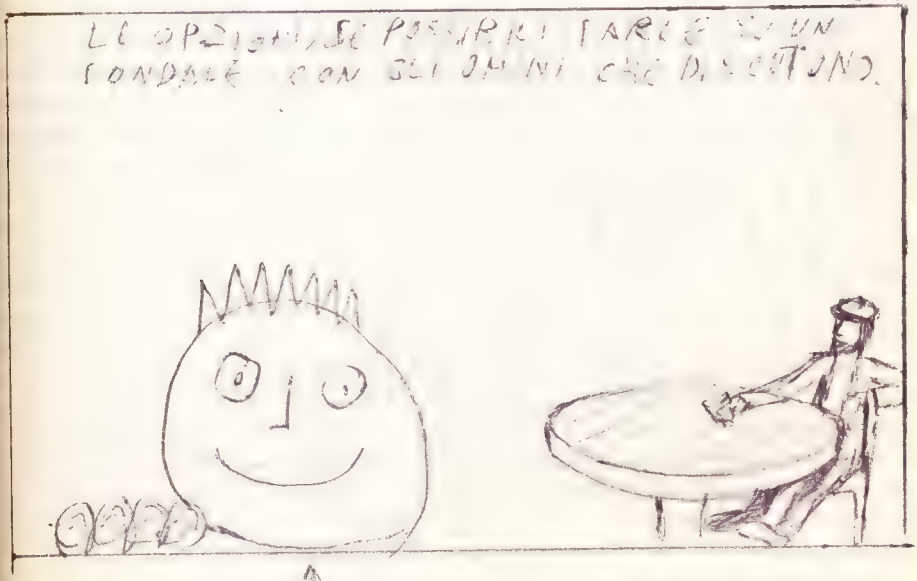
RAPPORTO BOCCIA-MANO

SE SI GIOCA CONTRO IL COMPUTER SI PUÒ SELEZIONARE CONTRO CHI GIOCARE

OGNI TIPO CORRISPONDE A UN LIVELLO DIVERSO. DA UNO ALL'ALTRO CAMBIA SOLO LA FACCIA E I COLORI.

IL GIOCATORE PIÙ PICCOLO È IL CERTO IVANO VENTURA

LE OPZIONI, SE POSSIBILI TARLE SU UN SONDAGGIO CON GLI UOMINI CHE DICEVANO.

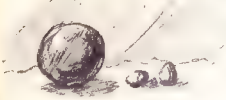


NON ENTRA

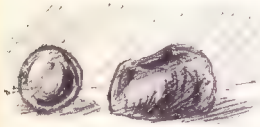
PREMENDO "N" COME FINE LA PARTITA RICOMINCIA

DIFFICOLTÀ:

PICCOLI BANCHI DI SABBIA
(RALLENTANO MOLTO ~~SSIMO~~ LA BOCCIA)



SASSOLINI
(DEVIANO POCHISSIMO LA BOCCIA)



SASSAZZI
(FERMANO LA BOCCIA O LA FANNO RIMBALZARE IRREGOLARMENTE)

POZZANGHERE RALLENTANO UN PO' E (FORSE) INZACCHERANO

BOCCIE AVVERSARIE
(FANNO RIMBALZARE LA PROPRIA E A LORO VOLTA SI SPOSTANO)

~~[illegible]~~ PALLINO
(DEVIA UN PO' LA PALLA E SI SPOSTA A SUA VOLTA PIÙ -)

1) LE DIFFICOLTÀ DEVONO ESSERE VEROSIMILI.
2) DEVONO MODIFICARE SOLO TRAIETTORIA E VELOCITÀ
3) NON TROPPE DIFFICOLTÀ VICINE L'UN L'ALTRA
(GLI OMINI SI ACCIECHERANNO UN ALTRO TERRENO)
4) NESSUNA DIFFICOLTÀ TROPPO SPETTACOLARE
(SENÒ SI CADE NELL'ARCADE)
5) LE DIFFICOLTÀ SONO COLORATE COME IL TERRENO (A PARTE ERBA E ACQUA) + OMBRA E LUCE

1 4 COMANDAMENTI DELLE DIFFICOLTÀ

CI SONO MOLTE BISCE IN CAMPAGNA (CHE PASSANO E NON ROMPONO)

SE COMINCIA A PIOVERE, LA PARTITA SI SOSPENDE. RIPRENDE QUANDO È FINITO, MA CI SONO IN + LE POZZE D'ACQUA!

SE POSSIBILE FARE TENDE ANIMATE (SE UNO TIRA SBAGLIA CHE BUFFA E SI DÀ UNA PACCHETTA DI FIANCO, COME DIRE "ACCIDENTI!")

DISPLAY(S)

RICORDA IL VETRO SULLA LANCETTA!!! IL TEMPO TRASCORSO (CON ORE E MINUTI)

PUNTI DI OGNUNO

BLACK TIGER 18
GIGGI 23

NOMI E FACCE DI GIOCATORI

BOCCE ANCORA DA TIRARE

QUELLA ROSSA È PIÙ VICINA AL PALLINO.

IVAN IN TESTA

IRECORD(S) (FORSE!!)

BOCCHAMPIONS

RAMBO 120^2

SAMANTHAFOX 0.1

CICCICO 6

LE BOCCE SONO PIÙ TEMPO IN VOLO CHE IN ROTOLAMENTO

REGOLE

1) SI PUÒ SELEZIONARE SE È UN GIOCO
- A TEMPO (STABILIRE QUANTO DURA UNA PARTITA
- A PUNTI) (STABILIRE QUANTI BISOGNA FARE)

2) TIRA IL PALLINO CHI È DI TURNO A COMINCIARE

3) OGNUNO HA 4 ~~PAL~~ BOCCE A DISPOSIZIONE. TIRA È SE È IL PIÙ VICINO AL PALLINO L'ALTRO TIRA LE SUE BOCCE FINCHÉ NON È LUI IL PIÙ VICINO AL PALLINO. SE FINISCE LE BOCCE PRIMA DI RIUSCIRCI, TOCCA ALL'ALTR. CHE PUÒ TIRARE LE SUE BOCCE RIMANENTI.

4) IL GIOCATORE CHE È ANDATO PIÙ VICINO FA TANTI PUNTI QUANTE SONO LE BOCCE CHE SONO PIÙ VICINE AL PALLINO DELLA PIÙ VICINA BOCCIA AVVERSARIA (AL PALLINO)

5) SE LA PARTITA NON È FINITA, SI TORNA AL PUNTO 2

LE BOCCE NON TROPPO GRANDI (A LIVELLO DEI PIXEL)

POSIZIONE MANO-BOCCIA

PROPORZIONE MANO-BOCCIA

I TIRI NON SONO MAI PIÙ LUNGHI DI UN PÒ E PIÙ CORTI DI UN'ALTRO POI

1) SE LA GRAFICA NON È PERFETTA, MIGLIORA LA FINCHÈ NON LO È

2) EVITA LE OPZIONI INUTILI

3) IL LANCIO DELLA BOCCIA DEV'ESSERE ~~SEMPLICE~~ VELOCE DA IMPOSTARE, MA CON QUALCOSA DI DINAMICO CHE SIMULI LA DIFFICOLTÀ DEL TIRO. (v. POWERNAPPI LEADERBOARD)

4) IL SONORO DEVE ESSERE PERFETTAMENTE ADATTO

OPZIONI

- GIOCO A TEMPO O A PUNTI
- PARTITA A 1, 2 GIOCATORI
- SU CHE TERRENO
- VISIONE RECORDS (FORSE) ANZI PROBABILE DI NO
-

1° MENÙ

WINTER
AUTUMN
SUMMER
SPRING

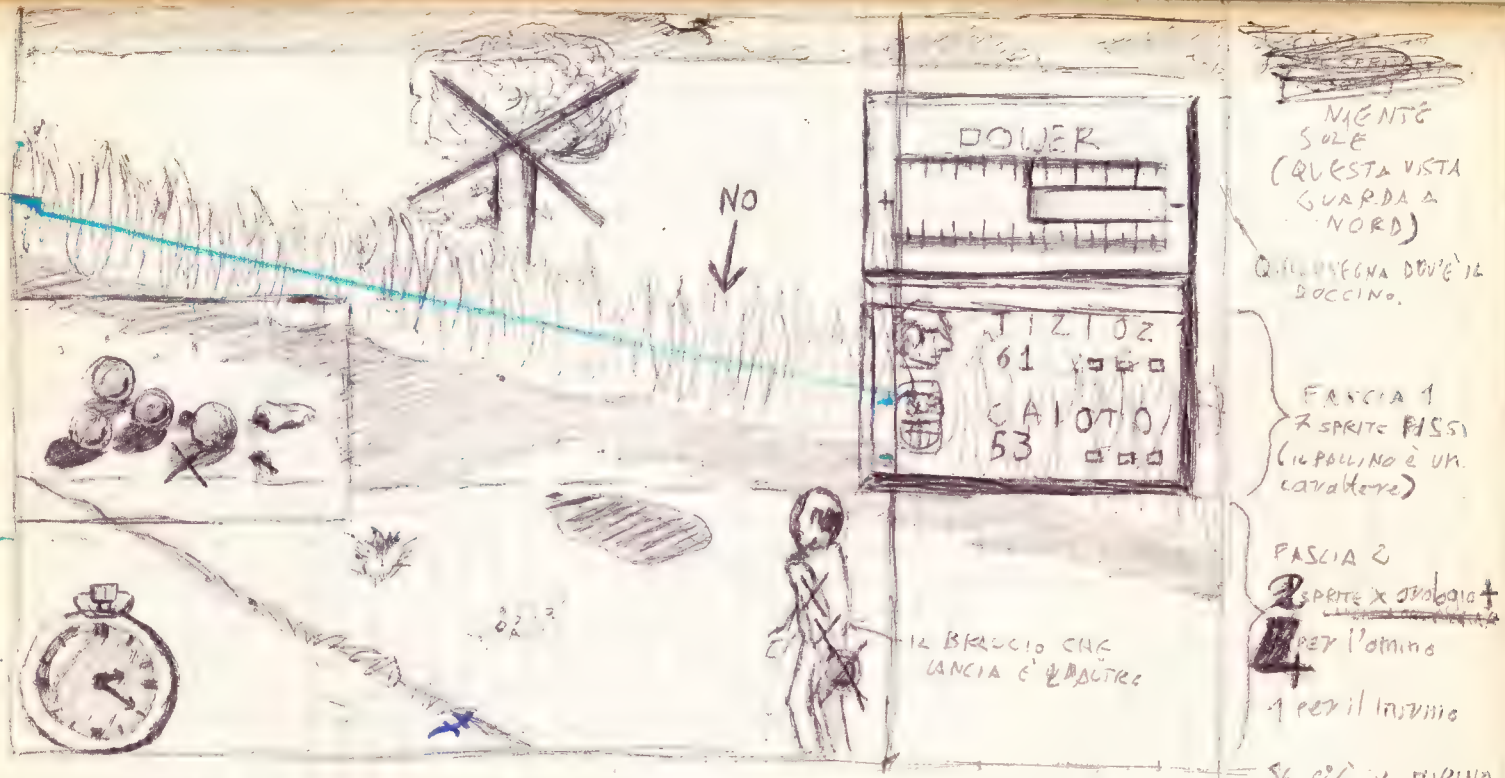
2° MENÙ

TIMED GAME
POINTS GAME

3° MENÙ

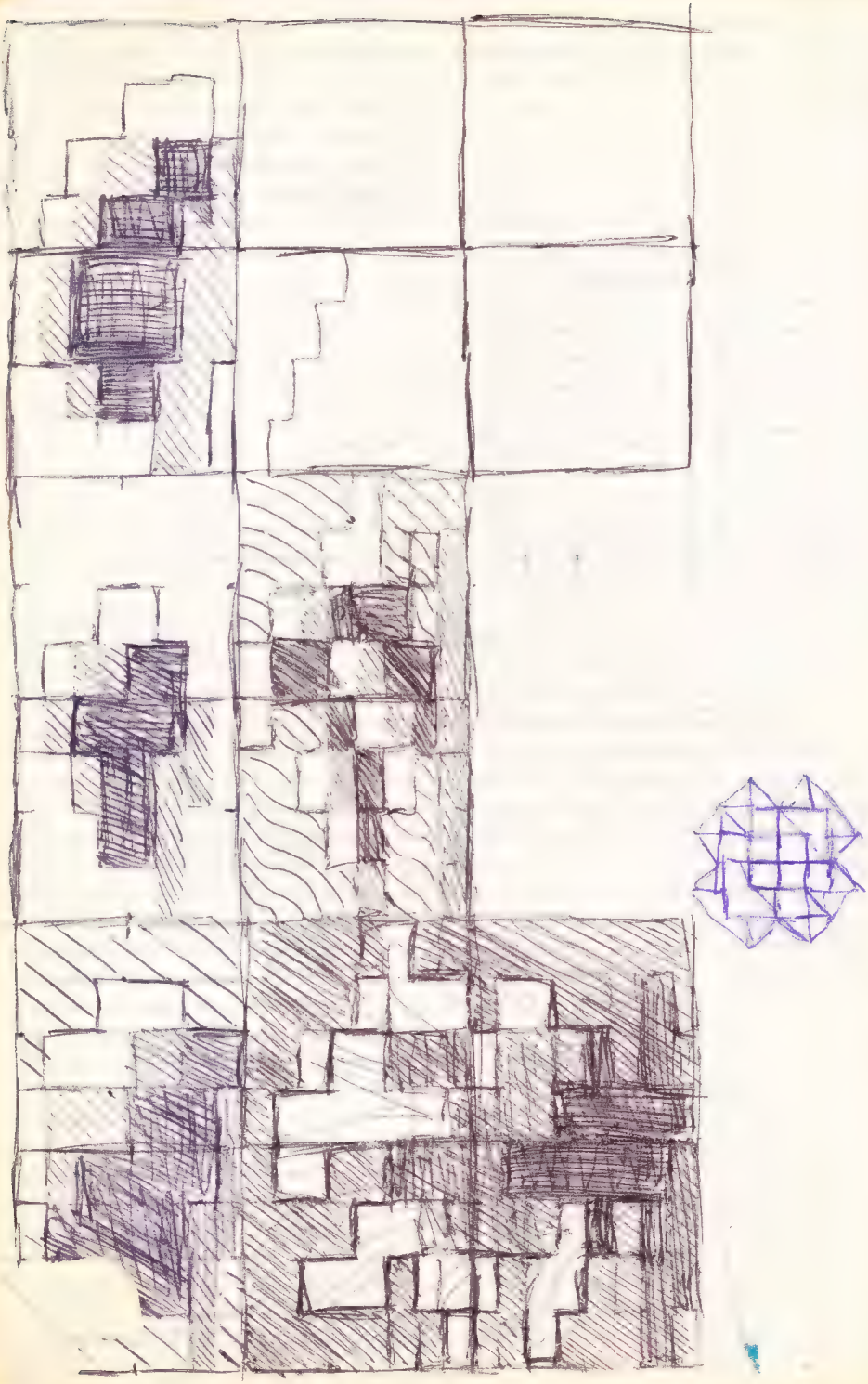
LIVELLO

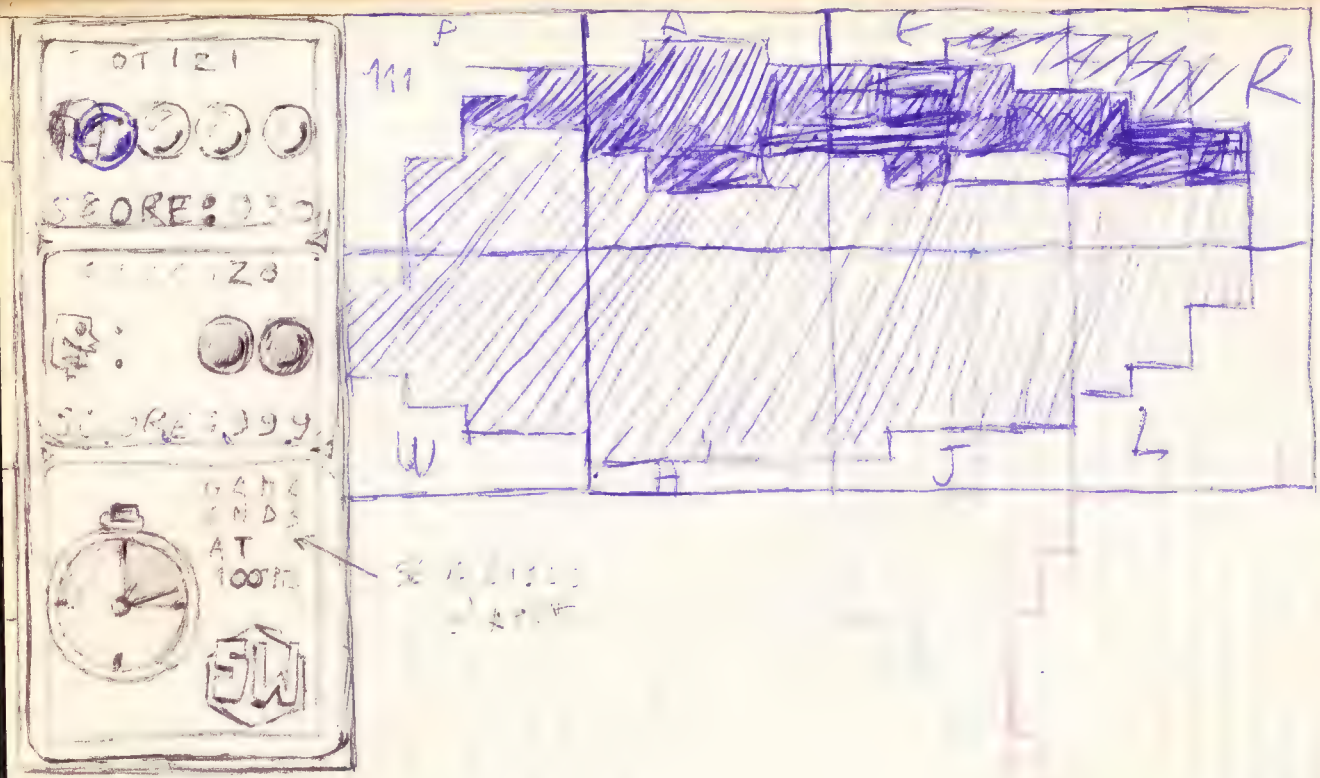
- CUCCIOLO ~~40~~ 7V. TROFOCUMO
- MUSICA TRAFFICO [illegible]
- ABITANTI BACK [illegible]

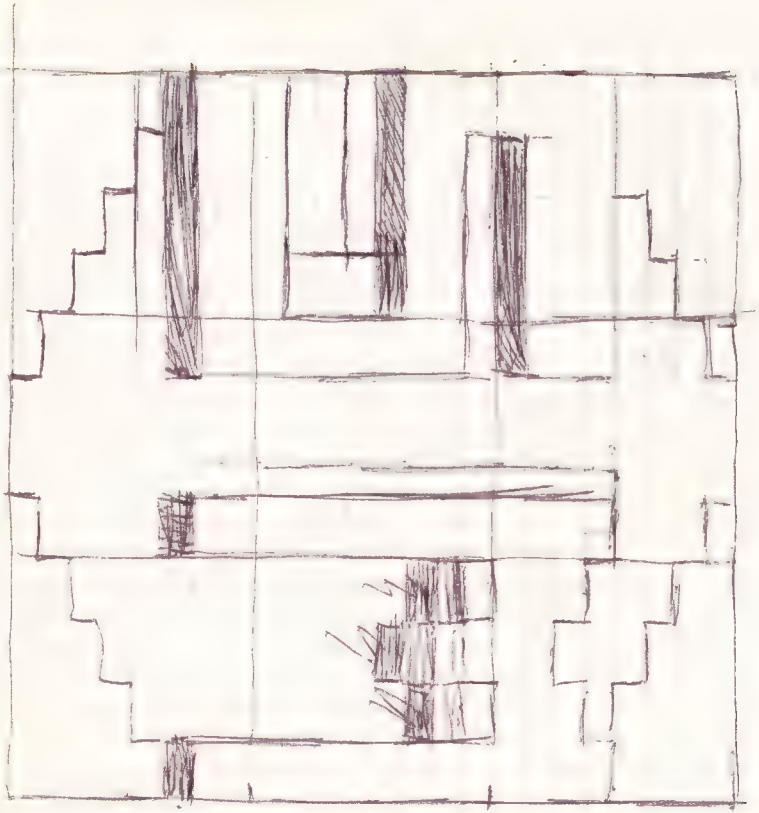


LÀ DALLE BOCCE. LE OMBRE SONO TROPPO GRANDI E STORTE. IL SOLE È QUASI ALLO ZENITH E LE OMBRE SONO CORTE

LA FORMA È LE GOCCE DI STELLA DI PETRI NO. SE LE CIÈ COPERTE NON C'È



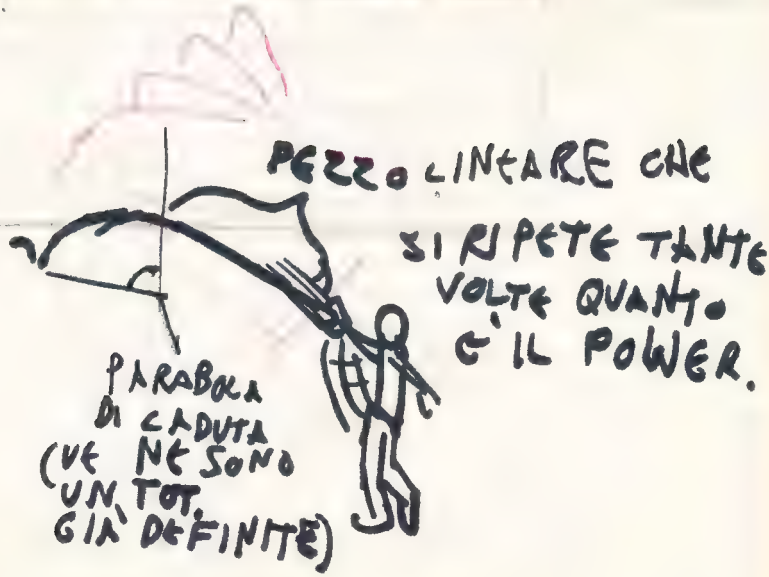

SCORE:
GAME ENDS AT 100
P
A
E
R
W
H
J
L



Cico's Devil

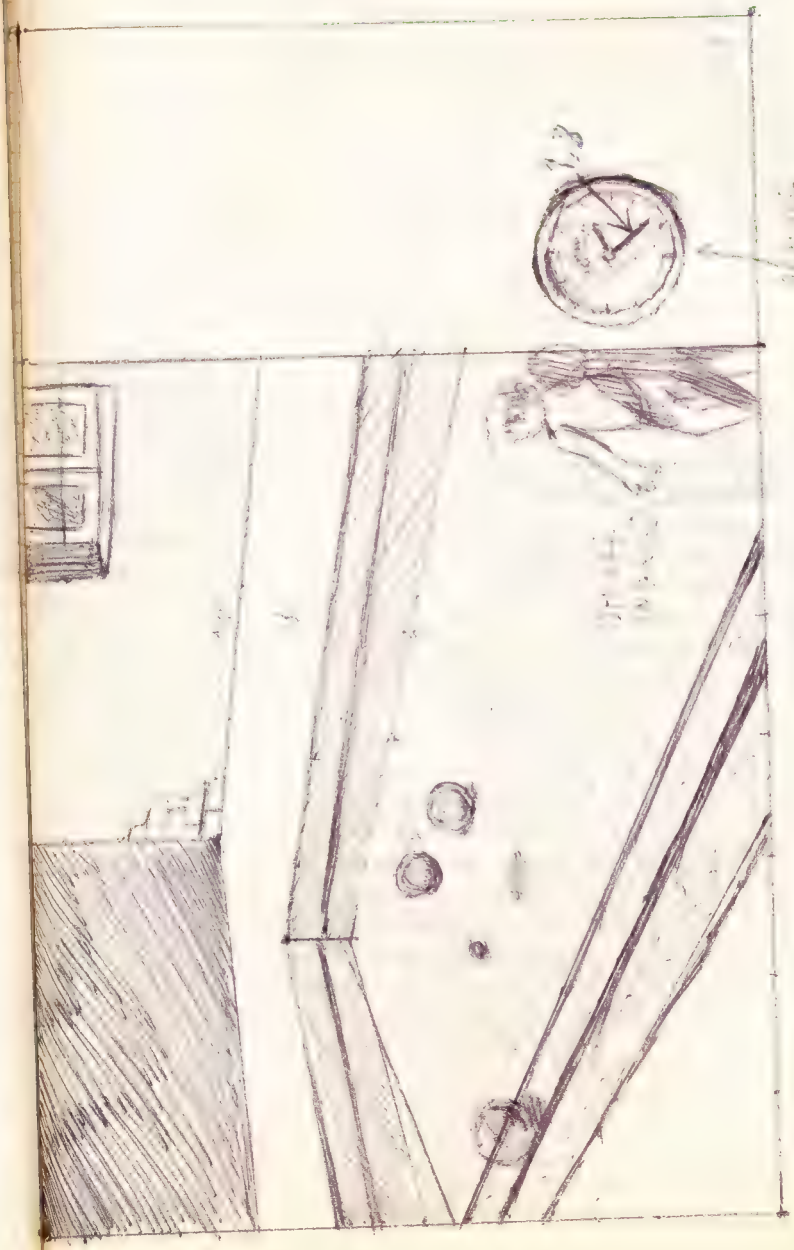
A DESTRA C'È:

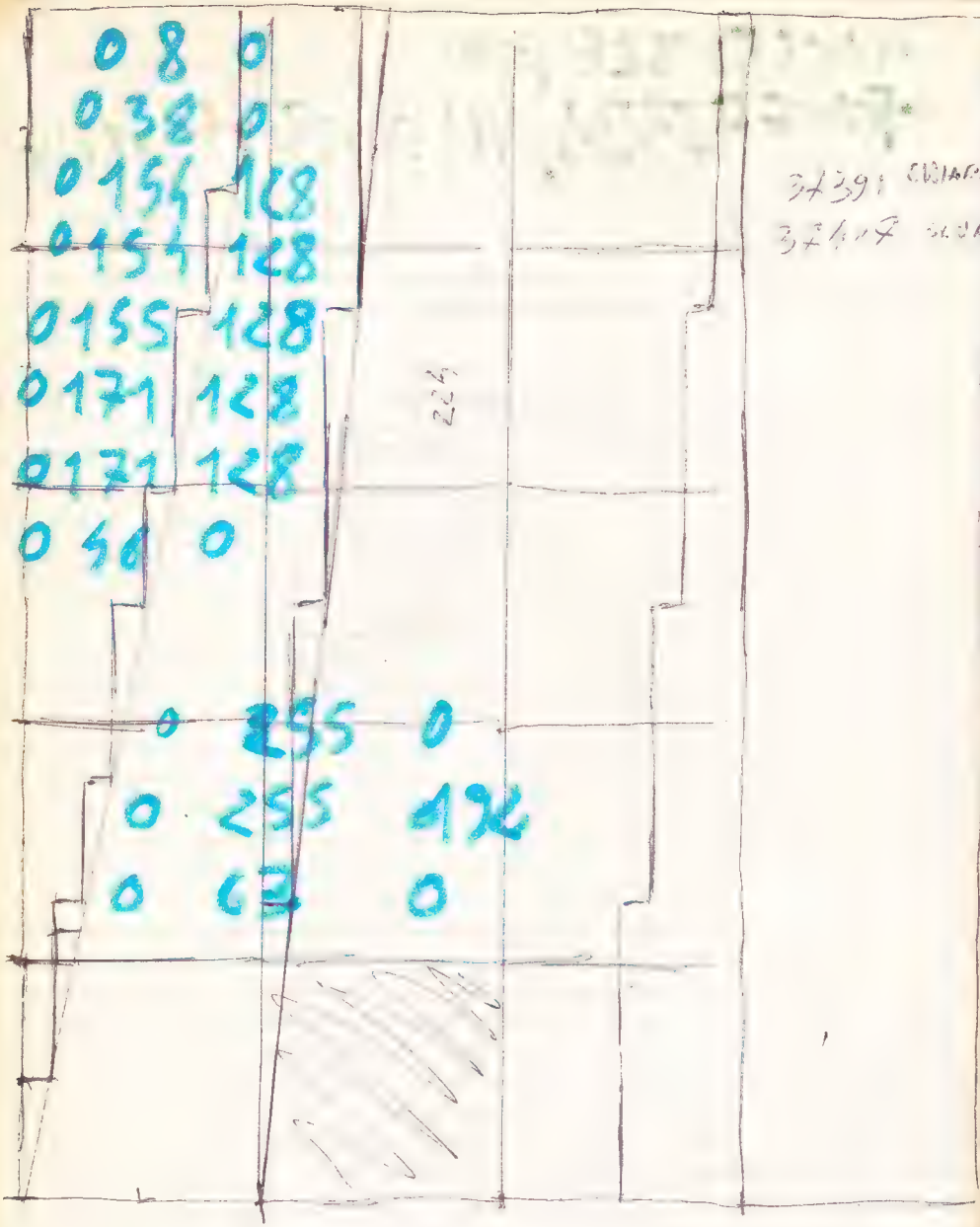
- NOME E PUNTI DEI PLAYERS
- (SPIN) TO WIN
- BOLLE E FALLING CHE SCOMPAIONO PER VOLTA
- POWER
- LEFT & RIGHT


PEZZO LINEARE CHE
SI RIPETE TANTE
VOLTE QUANTO
C'IL POWER.
PARABOLA
DI CADUTA
(VE NE SONO
UN TOT,
GIÀ DEFINITE)

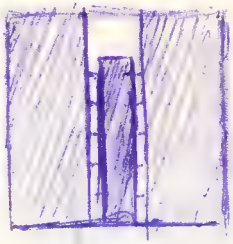
1000

-POKE 56325, 19
-POKE 56324, VELOCITÀ (49 FERMO)




0 8 0
0 38 0
0154 128
0154 128
0155 128
0171 128
0171 128
0 40 0
0 255 0
0 255 128
0 63 0
224

PREMENDO IL BOTTONE: IL POWER TIRANDO SU CRESCE O TIRANDO GIÙ decresce
E TIRANDO SU E GIÙ



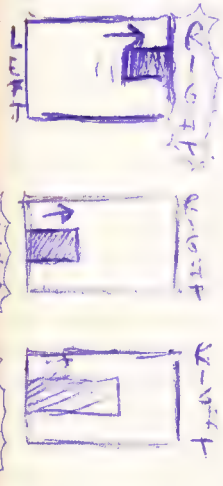
TIRANDO A SINISTRA O A DESTRA:

1) SE È DALL'ALTRA PARTE CALA

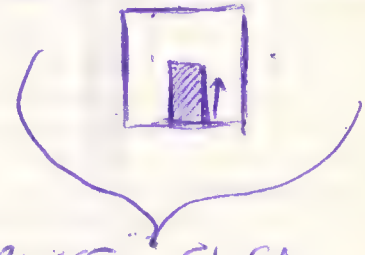
2) SE È ANCORA A 0 CRESCE DA STA PARTE E S'ALLUNGA

3) CRESCE DA STA PARTE SPINGI SU E GIÙ X L'ALTEZZA

TIRANDO A SINISTRA



CASO 1



QUESTO SI FA PRIMA SENZA PRETTA

PREMENDO IL BOTTONE, CRESCE IL POWER QUANDO LO SI SMOLLA O FINISCONO LE TACCHE PARTE IL TIRO.

- OROLOGIO
- NOMI

ALTO 5 CARATTERI

~~7~~ 24

- 1 CAPELLI
- 1 TESTA
- 2 BRACCIA
- GAMBE
- 1 BUSTO
- ~~1 GAMBE~~
- 1 ombra

LA BOCCIA PARTE DA X

CAPELLI OK
CRANO OK
3 BUSTI FATTI

RAFFA

1

2

3

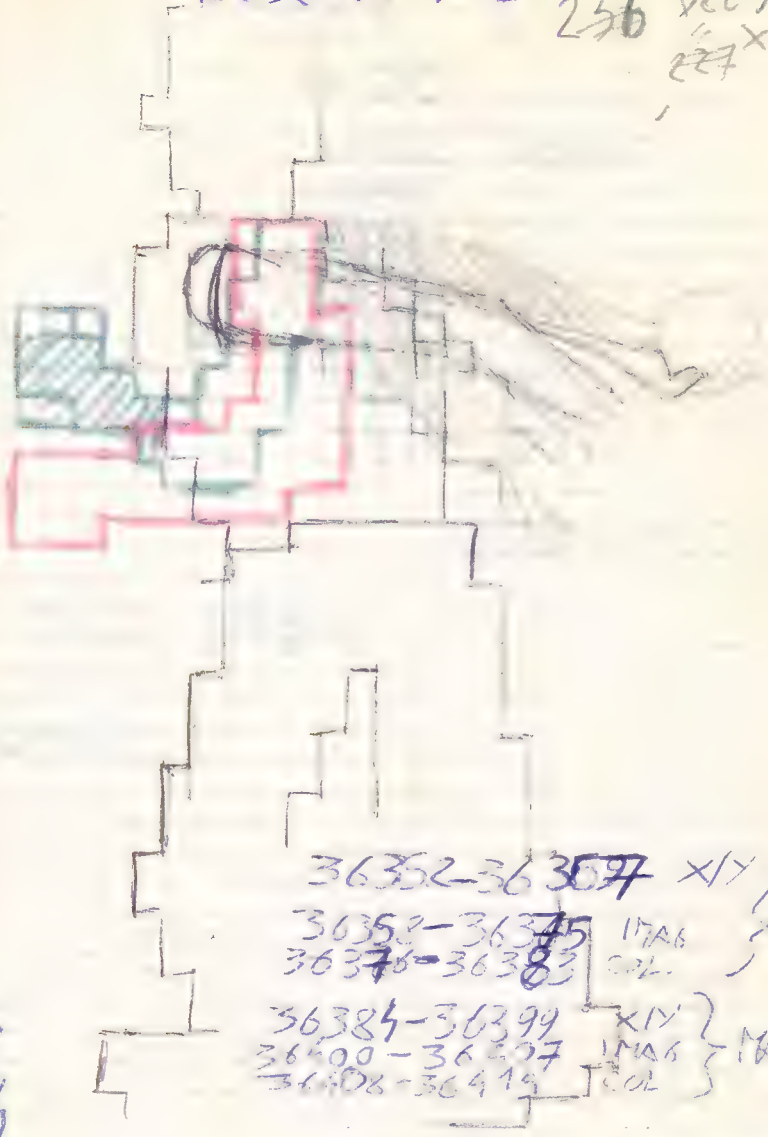
FALLO IN PROSPETTIVA.

4

X = 21
Y = 95
SWITCH = AND #8 128
VEL = 5
IMAG = 224
CO PIAS PL = 15

PRESENTAZIONE

236 DEC X BOCCE
" 227 X TE



36352-36357 X/Y
36358-36375 IMAG
36376-36383 COL
} BOCCE

36384-36399 X/Y
36400-36407 IMAG
36408-36415 COL
} MAN

SYS
3598

36082 SWITCH BOCCE
36087 MULTI "

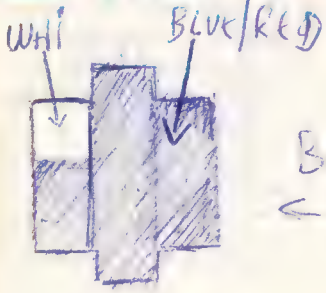
36152 SWITCH MAN
36157 MULTI "

LMD 35840 → $8800

$8500

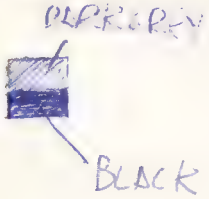
35808 $87F8
9 87F9
10 87FA
11 87FB
12 87FC
13 87FD
14 87FE
15 87FF

COL. 55296 $D800



$8918 35096

697 SCHERMO



6-12-7

36390

FD

8AF0

34681

ROUTINE	#5 INI	#5 F	PARAMETRI
...NO SFONDO	8918 35098	89A0 35232	679 : IF GIR. #1
8 SPRITES	89A0 35232	8A3E 35450	REGISTRI
ALL SCREEN	8A90 35472	8AB0 35440	
[illegible]	2A4F 2E[illegible]	2A4F [illegible]	E COMPRESA ENERGIA ZONA CARRS.
[illegible]	9A0	9BAD	5
[illegible]	[illegible]	6	FB / COMMER ETC. INDUSTRIALI
[illegible]	7 3	[illegible]	FC [illegible]	72 [illegible]
6 SPRITES.	[illegible]	3D49 36969	PARAMETRI. V. PAGINA PRIMA.
SPIN	89A0 35232	8A4E 35406	680 128=SENSO 0-7=VELOCITÀ
T SPIN ←	8A4E - 35406	8A87 35463	
→	8A61 - 35425		
—	8A74 - 35444		

8E09 REGISTRI.

MIRINO ↙	8D4C 36172
MIRINO ↗	8D02 - 36194

PAUSA 8D78 - 36216 | 8D83 - 36227

	8D83 36227
TUTTI GLI SPRITE IN ←	8DDA 36314
	8DE6 36325

INIZIO	FINE
2A90	2AB0
35[illegible]	35[illegible]5
2A[illegible]	2AEA
5[illegible]	

198 - 8A81 VUOTO

[illegible] - 35[illegible]

[illegible] - 2ADE

128 - 132 = BRACCIO SINISTRO

133 - 144 = " DESTRO

145 - 152 = " "

153 - 155 = " " PAST SCATTO 1 IN LÀ →

156 = " " " " 2 IN ↓

157 BOCCIA

158 " MULTI ○ -1 +1 -2 +1

159 " MEDIA

E3 B7 D.9 B2

160 PICCIOLA ○

E IL BRACCIO 1 →

161 CAPELLONI 2

162 = LLONI COMPUTER

163

164-173 DOUBLE GAMBE

174-183 GAMBA

184 SHADOWMAN LARGE

185 SMALL

186 MIRANDA

187
188 } BUSTI
189

190 BOCCINA } MULTI

191 OMBRA ●

224 SPIN

225 DIAGTRA

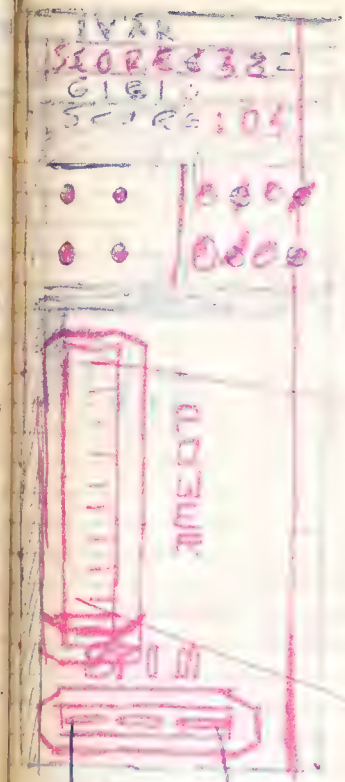
226 B

227 ○
228 C
229
230 ●
231 ●
232
233
234
235
236
237
238
239
240 CUSPA
241 SPALLA 1
242 SPALLA 2
243 MEZZO
244 GAMBA 1
245 = 2
246 PIAR
247 = 3

BANDIERA

248 CAPPA 4 ○ 249 = 5 ○ 250 = 6 ○ 251 ○ 252 ○

253
254
255



- AUMENTARE LA DIMENSIONE DEL POSTO
- LETTERE ABÉ DA RIFARE
- SPIN IN TUTTE E DUE

11 CHARS D. LARGH.

TRAVERSINI SENSUTE (Y IN?)

x 172
x 131
172
131
172
130

34743

217
218
219
220
221
222
223
224

- MULTI
- SWITCH
- X/Y
- CUL
- IMAGINES

METTERE IN MULTI

+ PRESENTAZIONE
+ MIRINO + SHIFT DELLO SPIN + POWER
+ MOVIMENTO OMINO (VOLO)
+ MOVIMENTO " (RAFFA)
+ VOLO DELLA BOCCIA (VOLO RAFFA)
- ROTOLAMENTI E RIMBALZI
- DISEGN PLOT DEI CAMPI
+ REFRESH DEL TABELLONE
- PASSAGGI DI MANO
- CALCOLO PUNTI
+ TALLINO E MOVIMENTO
- CANCELLO TALLINO FATTO CON CMARS
-
+ METTERE A POSTO LE LETTERE
+ OMBRA OMINO
+ RIFARE ROUTINE INSERITE
- MOSSE del cpuman

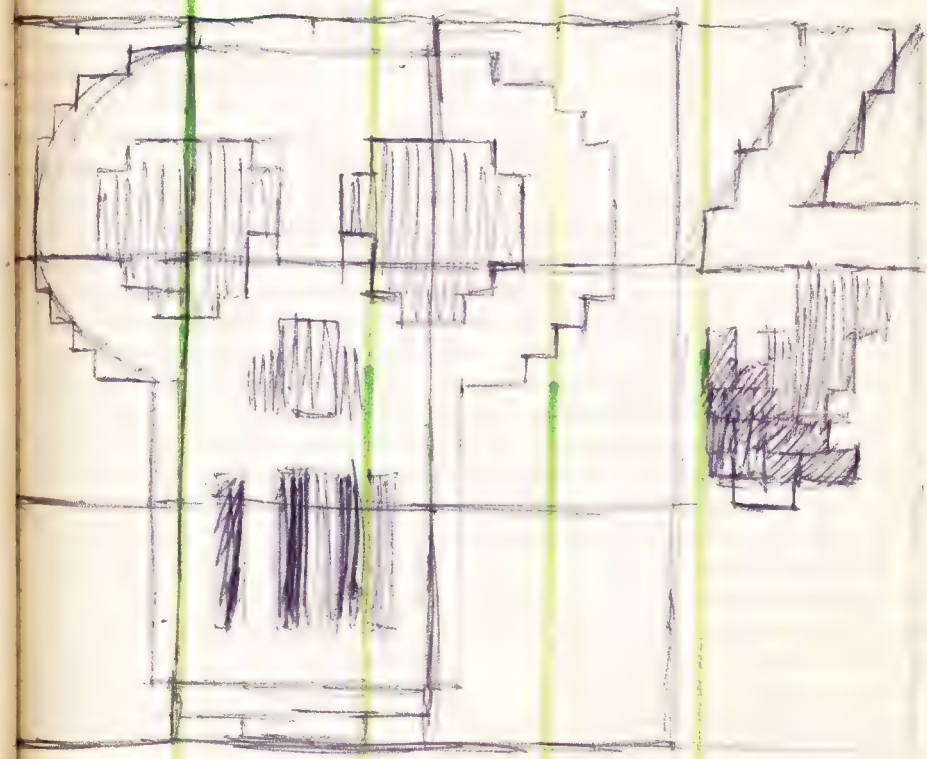
0 DEC X
1 DEC → INC
2 INC IMAGINE
3 DEC IMAGINE
5 PAUSA
4 RETURN TO BASIC

0 DEC X/Y
1 INC
2 INC } IMAGINE
3 DEC
4 RETURN
~~5 PAUSA~~
6
7

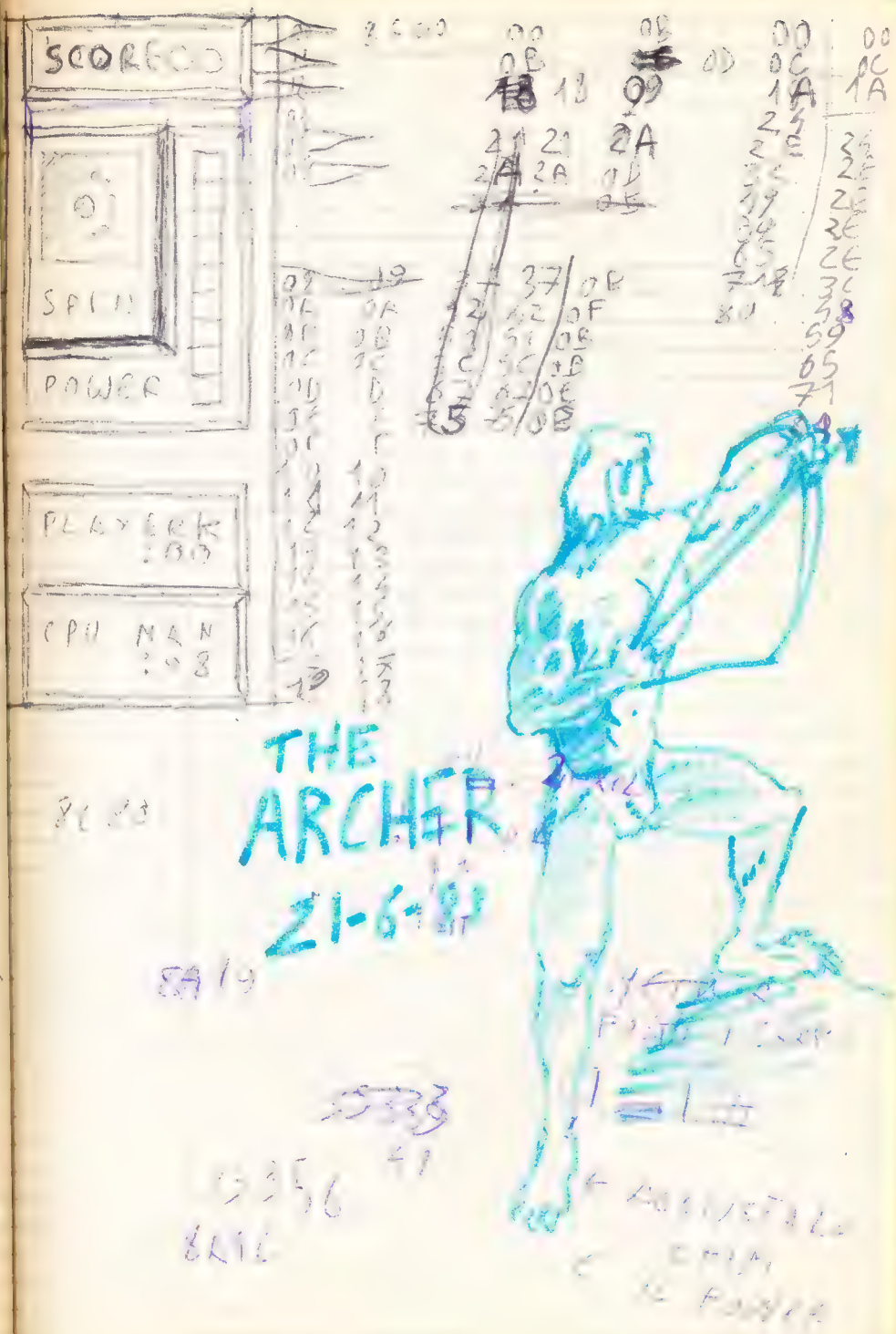
SE VUOI FARE UN COUNTER PER TUTTI METTILO AL POSTO DELLA PAUSA.

NAME	INIZIO	FINE	PLAN	NOTES
MOVE MAN (VOLO)	8E90		0DAE 02AC	
+MEMORIA DA 8EB5 A 8FD9 X 4 NOSSE				

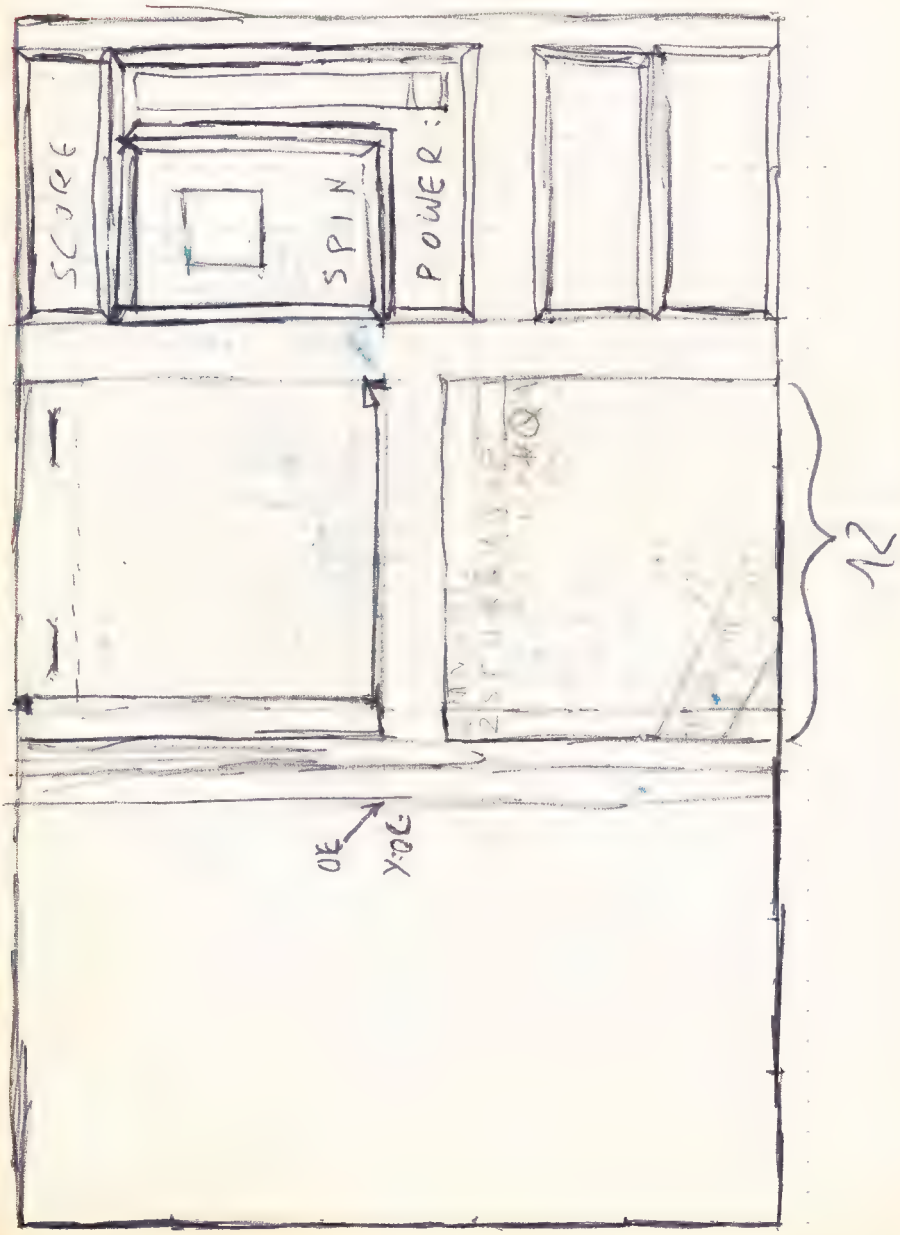
8FE5

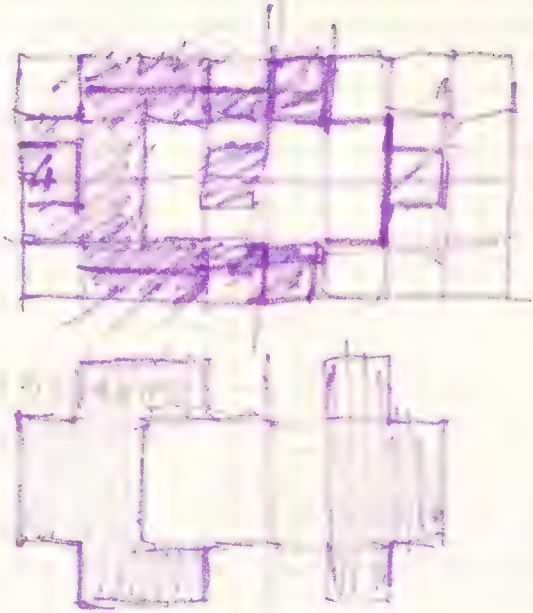


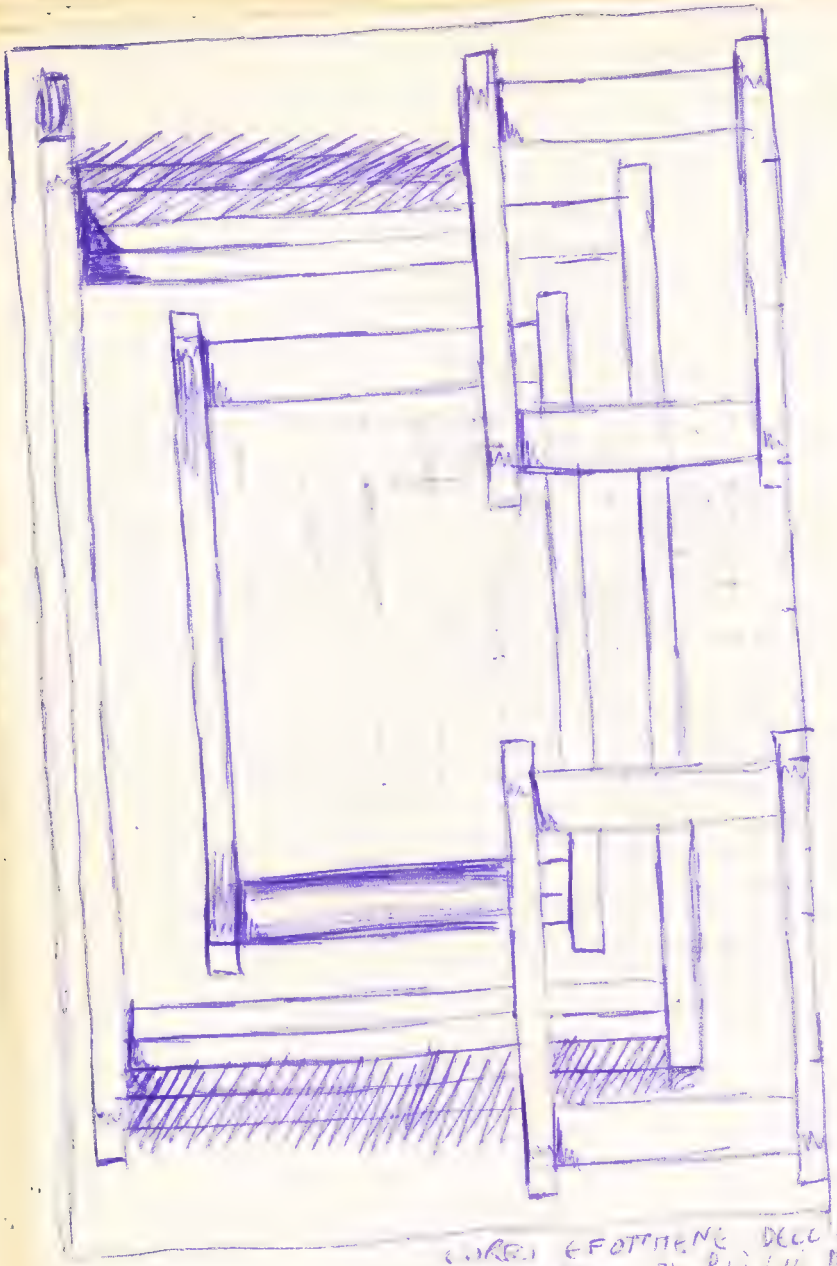
155
156
157
158
159
161
162
163


SCORE
SPIN
POWER
PLAYER
CPU MAN
THE
ARCHER
21-6-89

- ASSONI [illegible]
- ROUTINE [illegible]
[illegible] PALLB[illegible]
[illegible] PER IL RILIEVO DEL [illegible]
[illegible] FUORI DAL BOCCIODROMO. DA SOPRA
[illegible] BOCCIODROMO. E MODIFICARE L'OMBR

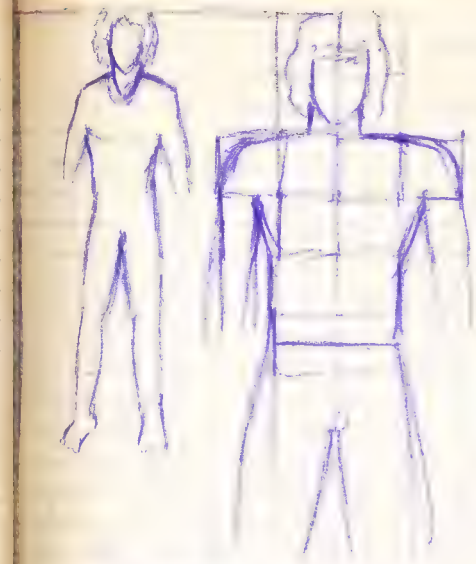


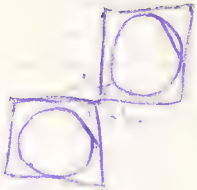

4

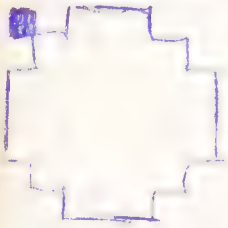


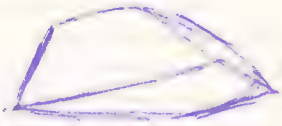
CUBEI E FOTTIENE DELL'ARCOBALENO
CI NA RIDINATI PIÙ LUI DEL PETALI
CI FOSSE ~~SOLA ANCHE~~ UNA PROBABI
ANCHE SOLO

(GIOCALA GIOCALA GIOCALA) 3x

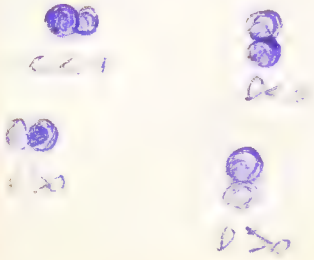


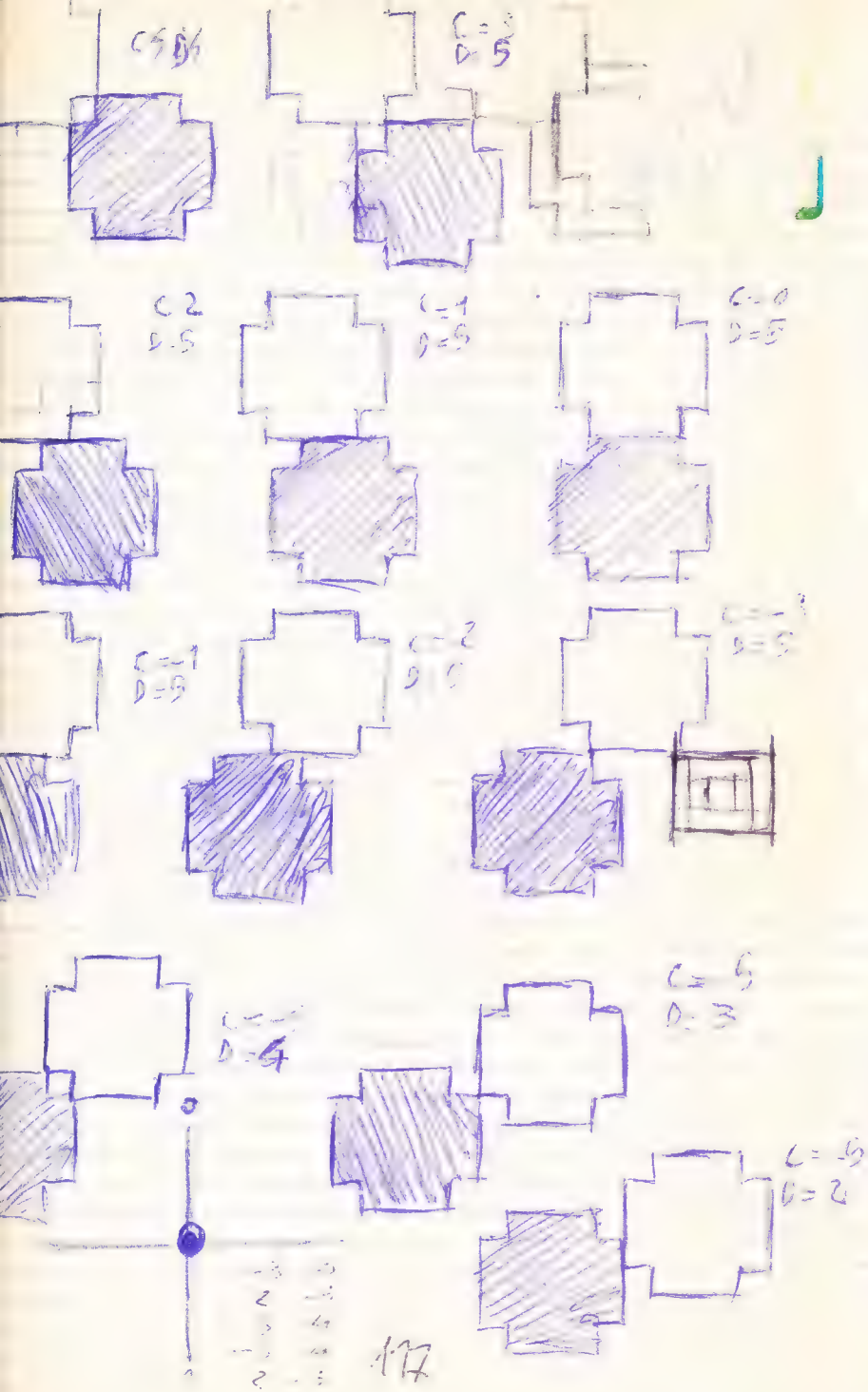


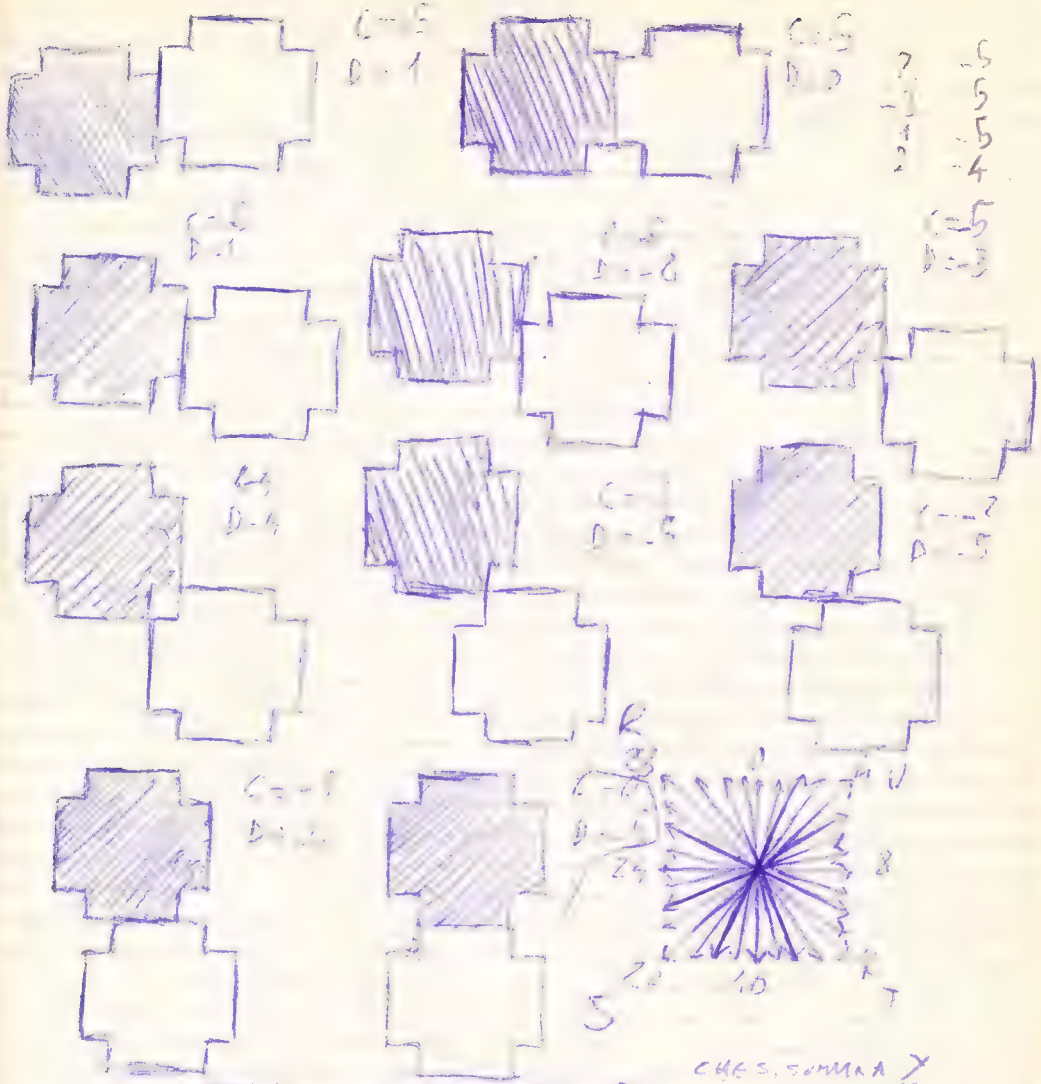




- VOLO DEL BOLLINO
- RIMBALZI DEL PALLINO
- RIMBALZI MULTIDIREZIONE BOCCE
- PAUSA CRESCENTE
- BOCCIATA
- RIMBALZI COL MURO
- SPARTIZIONI FORZA
- SCONTRI CONTRBACTC.




C=5
D=5
C=2
D=5
C=1
D=5
C=0
D=5
C=-1
D=5
C=-2
D=5
C=-3
D=5
C=-4
D=4
C=5
D=3
C=-5
D=2
-3 0
2 -2
1 4
-1 4
2 -1
47



Z( ) CHE SOMMA Y DIREZIONE

X( ), Y( ) COORDINATE

~~Z( ) = ↑ ↓ (1 = SU) (-1 = GIÙ)~~

V( ) = INCLINAZIONE DIREZIONE (>0 →) (<0 ←)

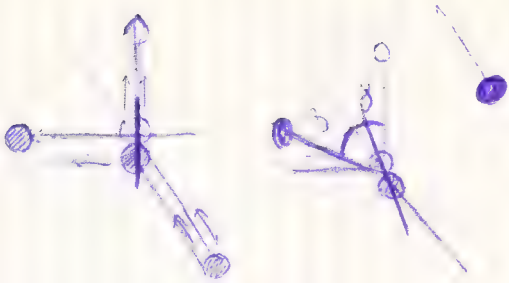
D( ) = INCREMENTI OGNI 1 INCREMENTO OGNI ↑

X + Y( ) = DIREZIONE

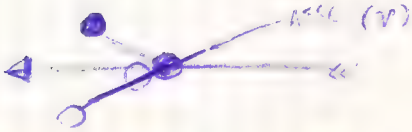
Z( ) = DIREZIONE

R = DIFFICOLTÀ

ASSE TRAJETTORIA = R SA, S(A)
E ROTTA DELLA PALLA
COLPITA

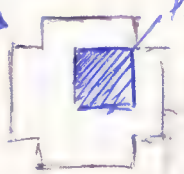


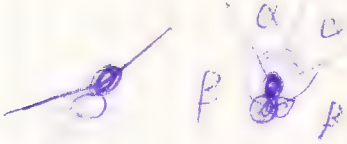
ROTTA BOCCIOLIN
MOVIMENTO = Si , S(1)
ALL'INIZIO

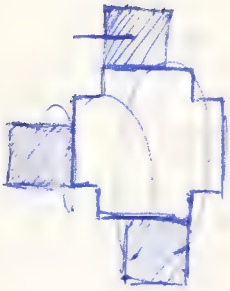


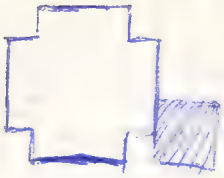
COORDINATE
UGUALI

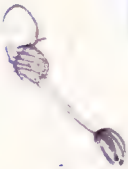
PALLINO

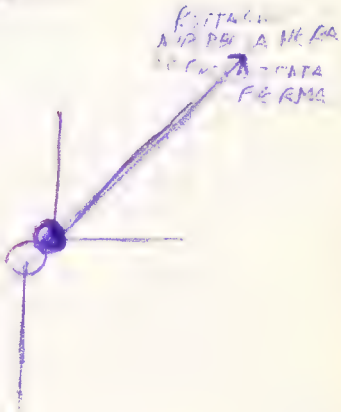


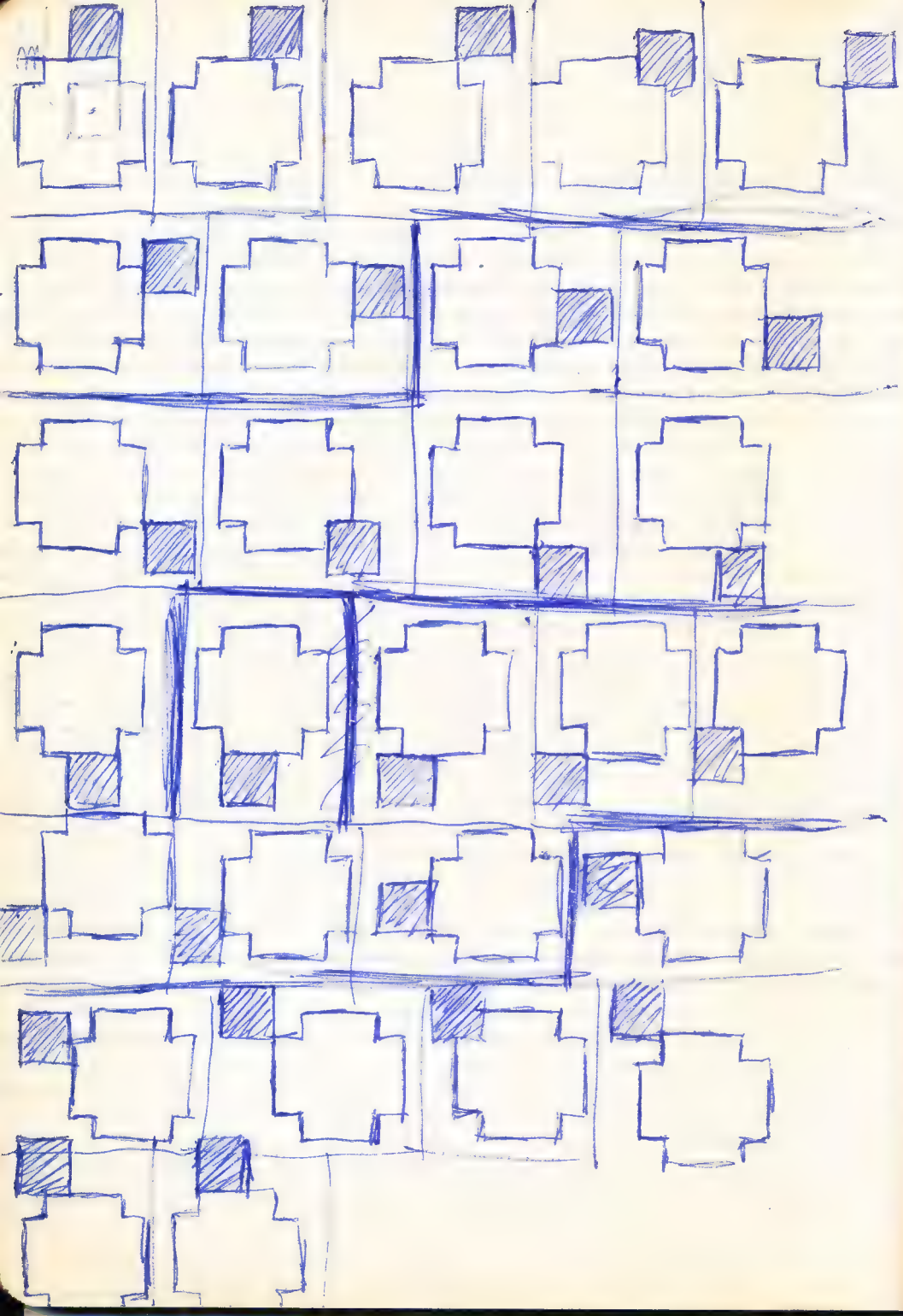


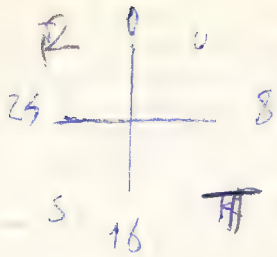


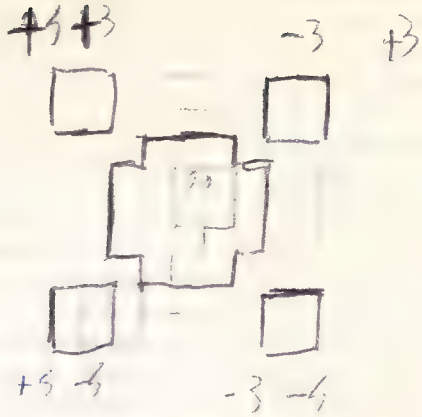












C=3 AND D=-3

C=3 AND D=4

C=-3 AND D=-3

C=-3 AND D=4

DA FARE

- ~~[illegible]~~
- ~~[illegible] DISTANZE~~
- ~~[illegible]~~
- ~~PUNTEGGI [illegible]~~

- ~~PIU' DI CAMPI~~

- SUONI

- ~~RALLENTAMENTI~~
- ~~[illegible] COMPUTER~~
- ~~CONTROLLO DI DIFFICOLTA'~~
- ~~DIFFICOLTA' [illegible] ETC.~~
- ~~PIN~~

- ~~UCCIDO DALLA PISTA DELLE GRUCCE E DEI PALLINI~~

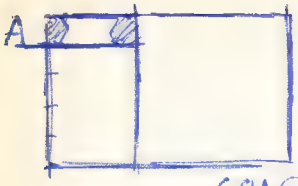
- ~~CHE DICA A CHI TOCCA.~~

- ~~[illegible]~~
- ~~[illegible]~~
- ~~[illegible] A PARTE [illegible]~~
- ~~[illegible] A PARTE [illegible]~~

- ~~[illegible] DI VITTORIA~~

- ~~OPZIONI FINALI~~ → MENU
  → ~~[illegible] STESSE CONDIZIONI~~
  → QUIT

SCROLL



HIGH NIBBLE CODICE LEFT COAST
LOW " " RIGHT "
CON 5 BYTE SI DEFINISCE TUTTO LO SCHERMO.

OGNI VOLTA VA AVANTI DI 3 LINEE

SASSI
- 1° BYTE
  - LOW NIBBLE TIPO DI SASSO 0-7 SE IL BIT 8 È ATTIVATO
  - HIGH " X POSITION (0-7 AB)
- 2° Y POSITION. (DA 0 A 4)
- 1 RIGA

← QUESTO È NELLA RIGA 3

UN BYTE A 255 SEGNALA LA FINE DELLA RIGA

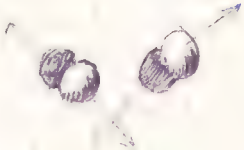
1 PER UNA RIGA:

1 BYTE PER IL TERRENO (COAST)

(2 ~~X~~ N° SASSI

1 BYTE PIENO

NEW

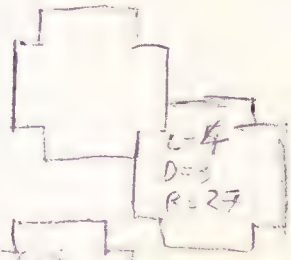


SET BOWL
SELECT BOWL
DANE

36,960 3+0,65 4,142,20

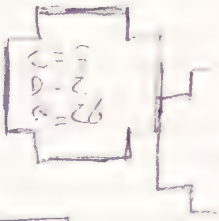
37+0,30 5/1,38/29

C = 5
D = 0
R = 24



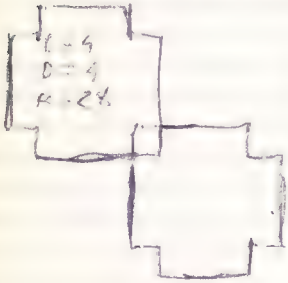
C = 4
D = 3
R = 27

C = 5
D = 1
R = 25

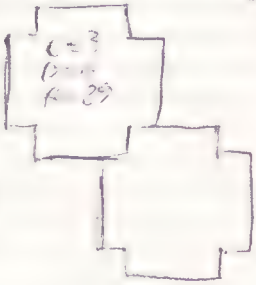


C = 5
D = 2
R = 26

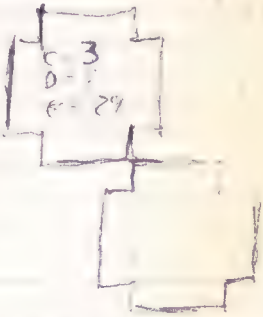
C = 5
D = 3
R = 27



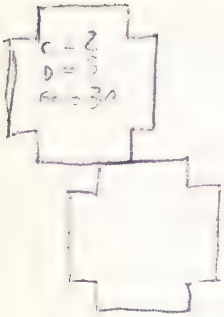
C = 4
D = 4
R = 28



C = 3
D = 5
R = 29



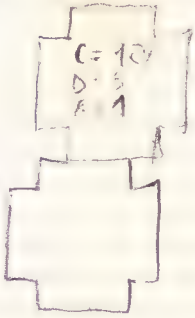
C = 3
D = 5
R = 29



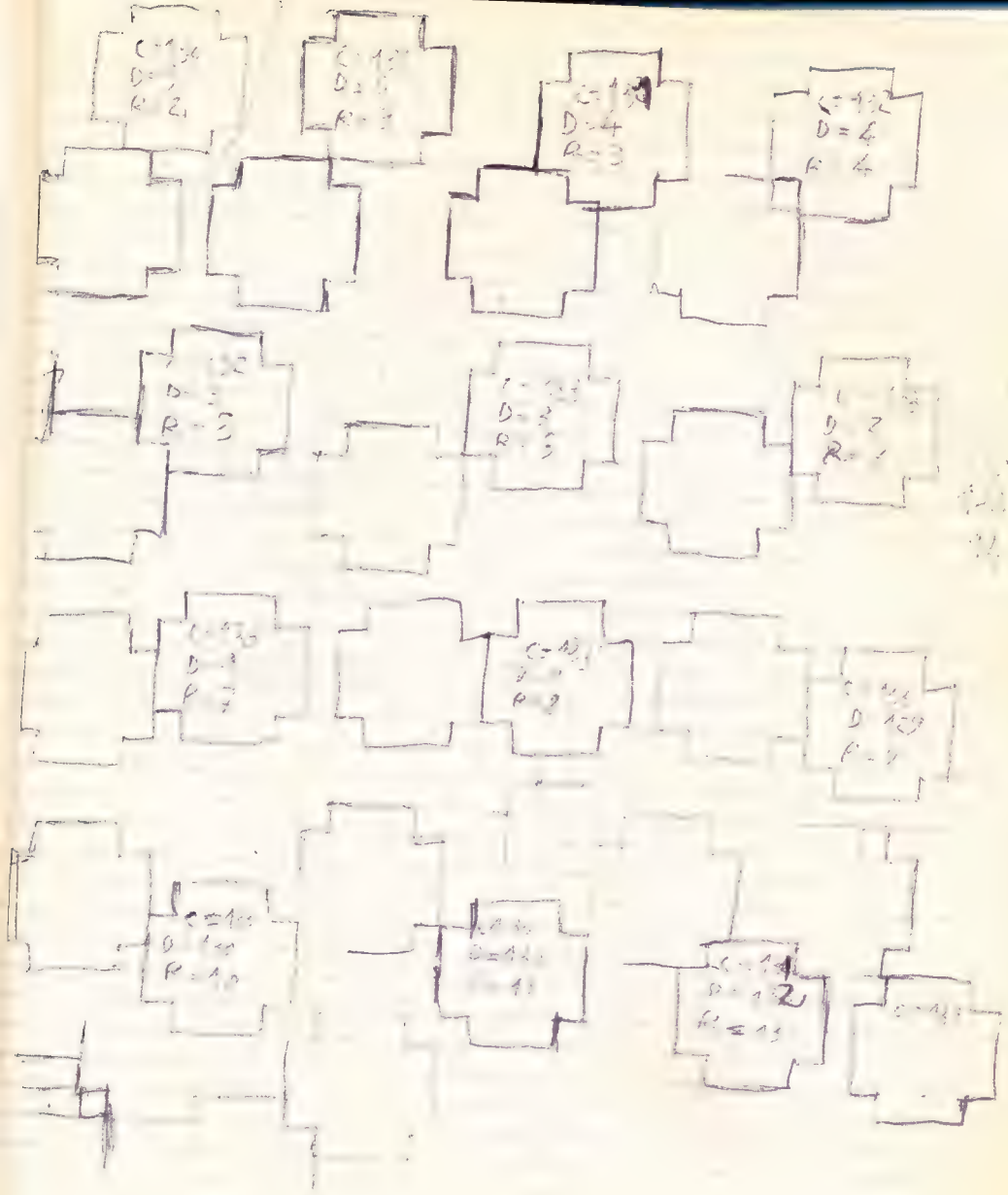
C = 2
D = 5
R = 30

C = 1
D = 5
R = 31

C = 0
D = 5
R = 0



C = 10
D = 5
R = 1


D = 4
R = 3
D = 4
R = 4
R = 3
D = 2
R = 3
D = 2
R = 1
D = 3
R = 7
R = 9
D = 10
R = 10
R = 11
R = 12

90ED CAPISCE DIREZIONE

37088

90C1 INRM

90D8 FINE

DIMINUIRE PAUSA

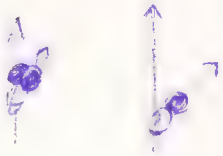
- SANDIERE (DIMEZZARE) 37091 90D1 CAPISCE DIREZ.
- SCREEEK (1/5)
- DUDUDUDUDUUU (1/2) 37094 90F6 C
- CONTROLLO X PALLOTTOLIERE 37101 90ED D

- AUMENTA PAUSA SPIN
- ROT 1 - OTO 4 : X

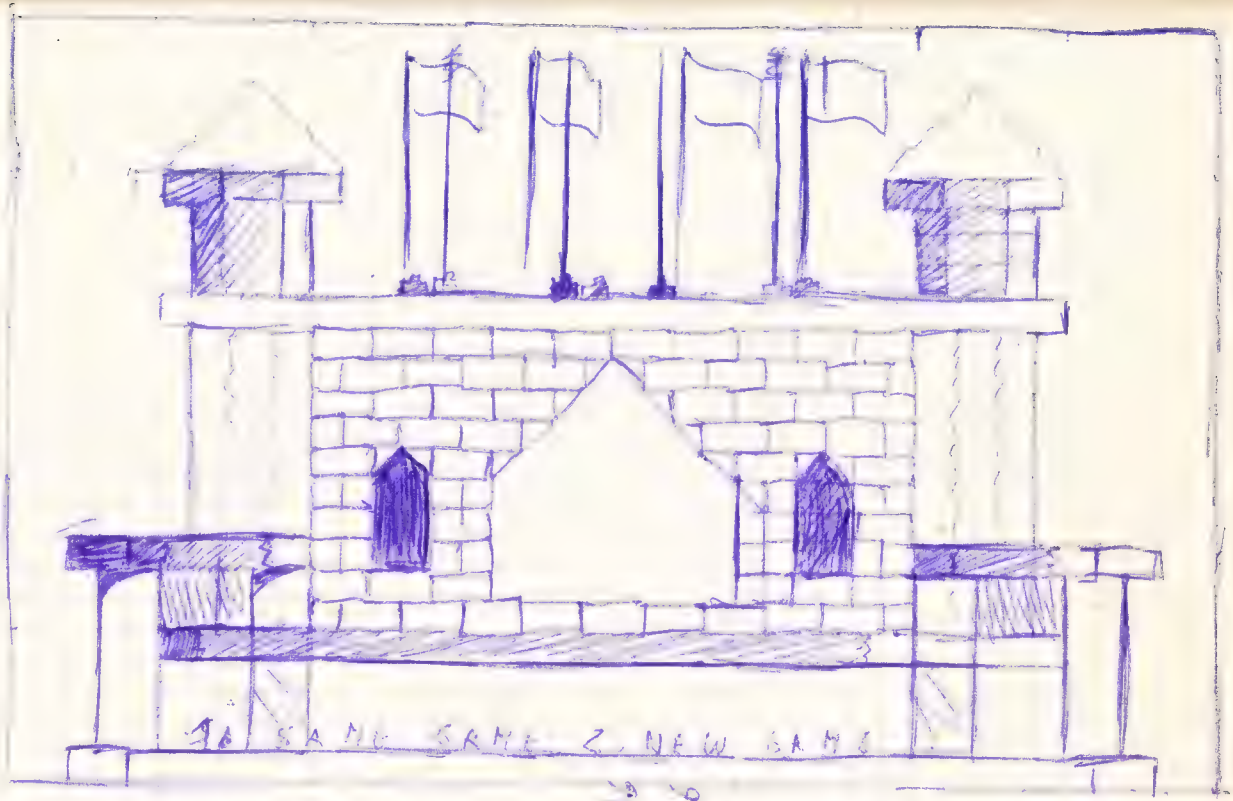
- RIPARTIZIONE FORZE (ATTERRAGGIO)

- SCELTA NEL PRETTIERCHE IMPEGNA.

-38912 55050



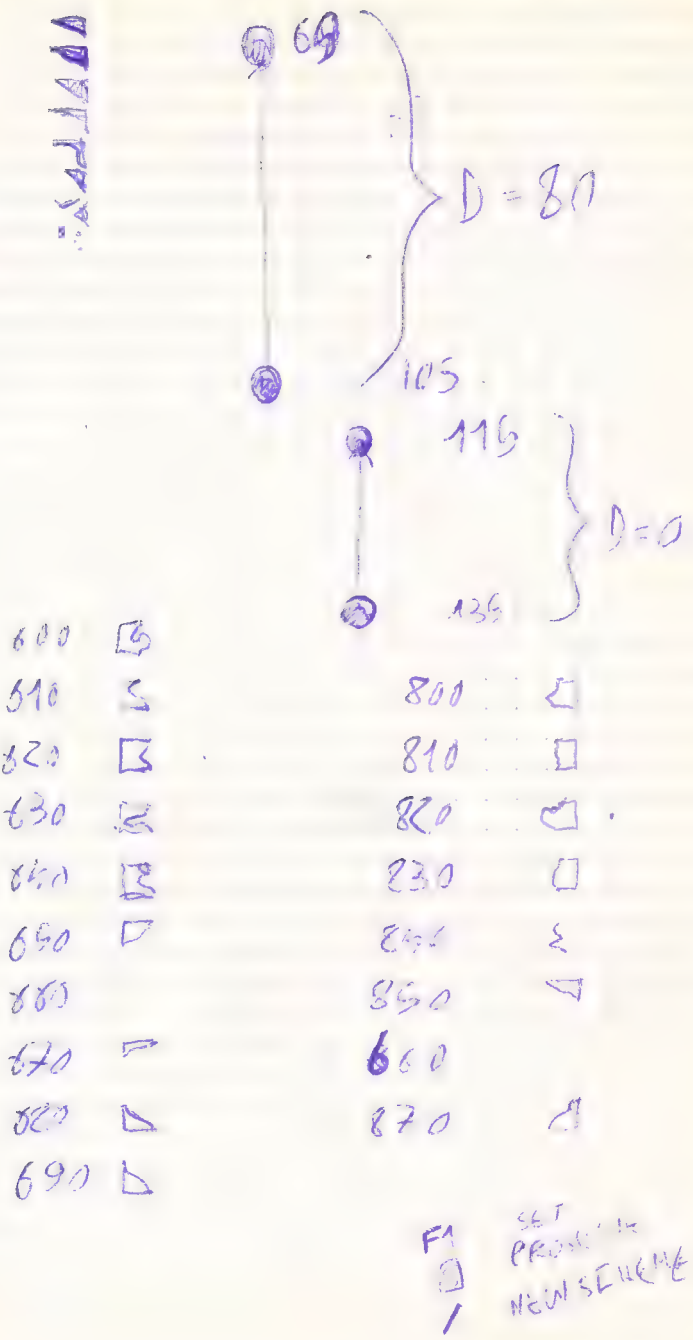
9135
(37173)



X: 129
Y: 61

DECENTLY
MODERATELY
PAINFULLY

FRAME 1
X: 124
Y: 122


69
105
D = 80
116
136
D = 0
600
610
620
630
640
650
660
670
680
690
800
810
820
830
840
850
860
870
F1
SET
PROGRAM
NEW SEQUENCE

Fegato spappolato

La avevo vista esiste. la mattina dalla mia cucina vedo il mondo tondo.
Sembra dovermi sempre svegliare ogni mattina dal giorno prima, dal giorno prima
Con ~~un~~ in bocca un gusto amaro che fa schifo
chissà cos'è stato quello che ho avuto
Malzo dal letto e penso al mio povero fegato

						ORIGINE	
Sp	-7	0	+7	spin		0	spappolat.
D	power					0	
F	+10	0	-10	DIRE.		57	
E				POSIT.		67	

METTERE A POSTO
- SPARIZIONE FORZE
- TIRO IN LINEA RETTA (IL PROSEGUIMENTO)
- SUONI
- MOSTRO DEL MENÙ

167

PAUSA DURANTE
SELECT WHAT PRACTICE (5632)

- IL SELECT (PRACTICE) (5670)
- SET = (4715)
- LO SPIN SET
- POSITION SET } 234
- DIRECTION SET
- VIDEO PAUSE CRESCENTE (287)
- BANDIERE (6100)

- SPIN
- NON DICE "YOUR BOWL IS THE NEAREST
- TOCCA SEMPRE AL ROSSO

- CHE SE IL COMPUTER È IN TESTA, NON BACIA IL PALLINO.

- LA BOCCA CHE SI RIMPICCIOLISCE PRIMA.

- IVAN : 01
  PIPPO : 02

- OUT (LO STAMPA 5 VOLTE) e l'out nei passaggi di mano.

- DIREZIONE (METTI ↑ VA ↗)

- GUARDA BENE RR = ROUNDS

- ~~METTERE LA VELOCITÀ DA 1 A 5 DIRECT~~

Francesco Carlà presenta

BOCCE

(c) 1987 SIMULMONDO SOFTWARE

PUBBLICATO E DISTRIBUITO
PER CITTA' DA GARMATI

SCARTATTO!

54296

64 PASSAALTO
32 = BANDA
16 = BASSO
8
4
2
1
} VOLUME

54294 54293

Taglio del filtro

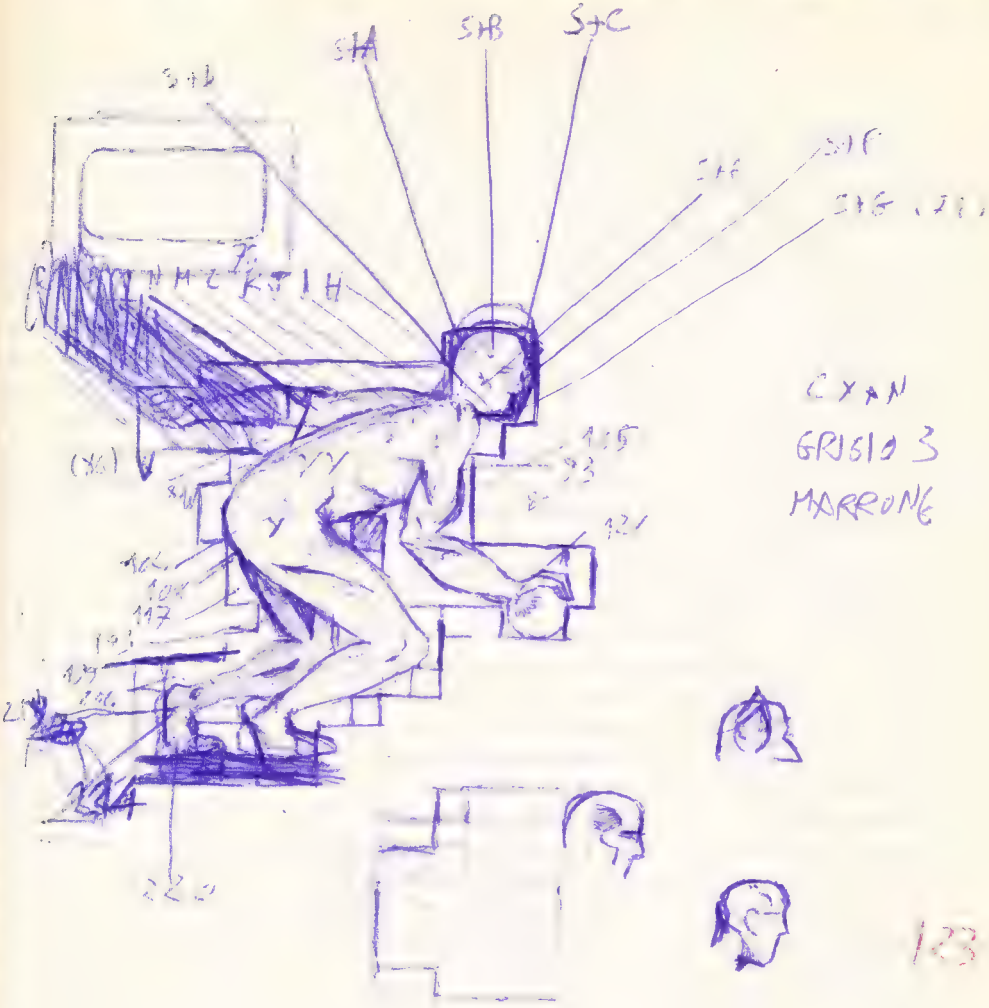
54295

128
64
32
16
} RISONANZA FILTRO

I'm gonna make you cry

8
4 VOICE 3
2 = 2
1 = 1
} FILTRI ACTIVESCION

297 SUONO DEL TERRENO (BASSO + SOLIDO)

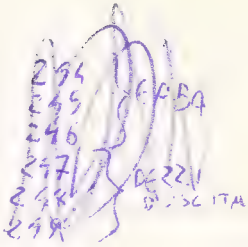


123

SPC(15) SPC(22)

SPC(12)

REV.

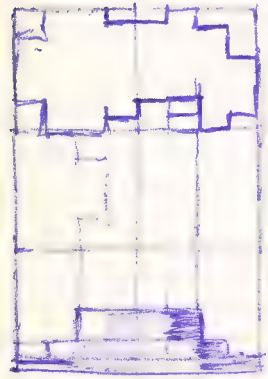


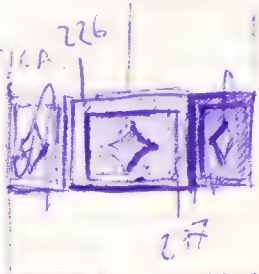
- LA BOLLA A TONDA

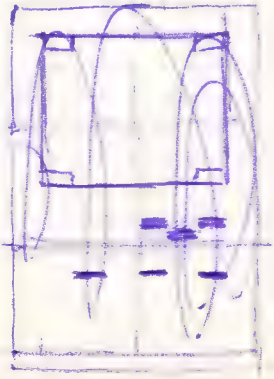
- L'OCIO ATTIVO

- LA GAMBA DIETRO PIENA

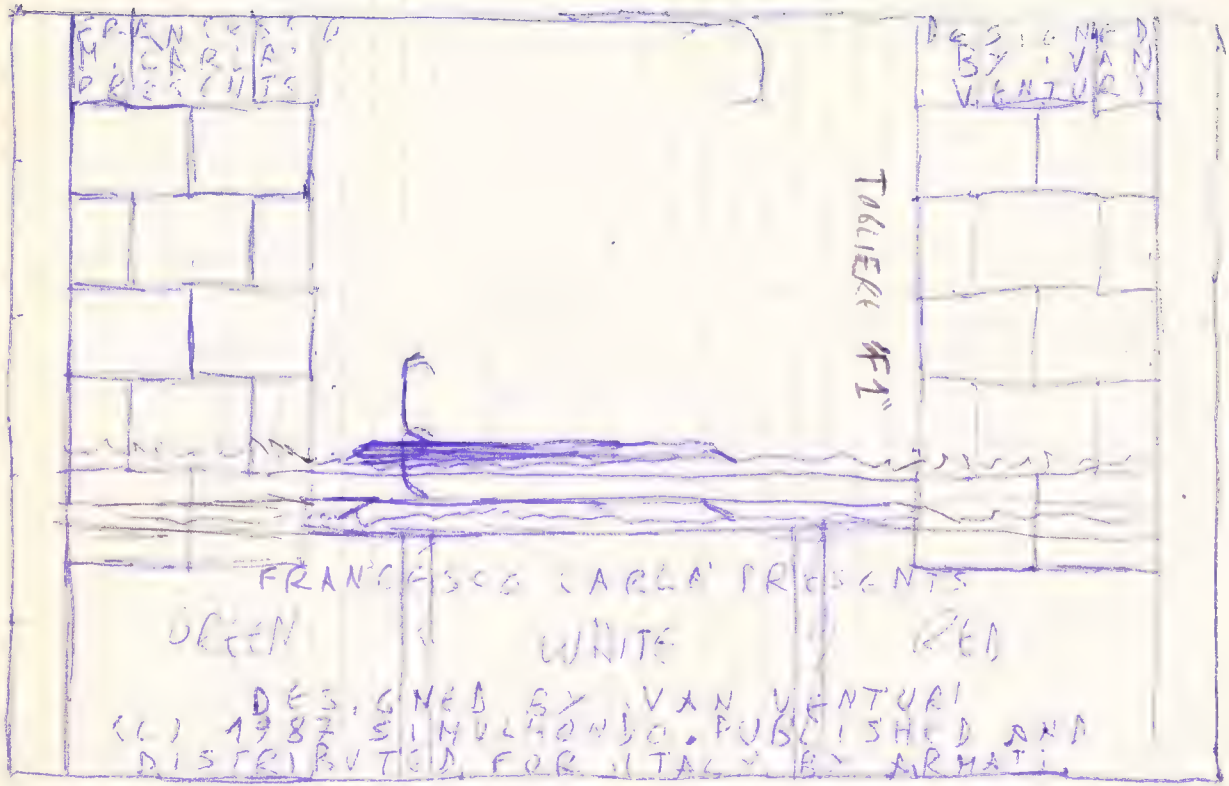
- LA MANO NON PARALLELA







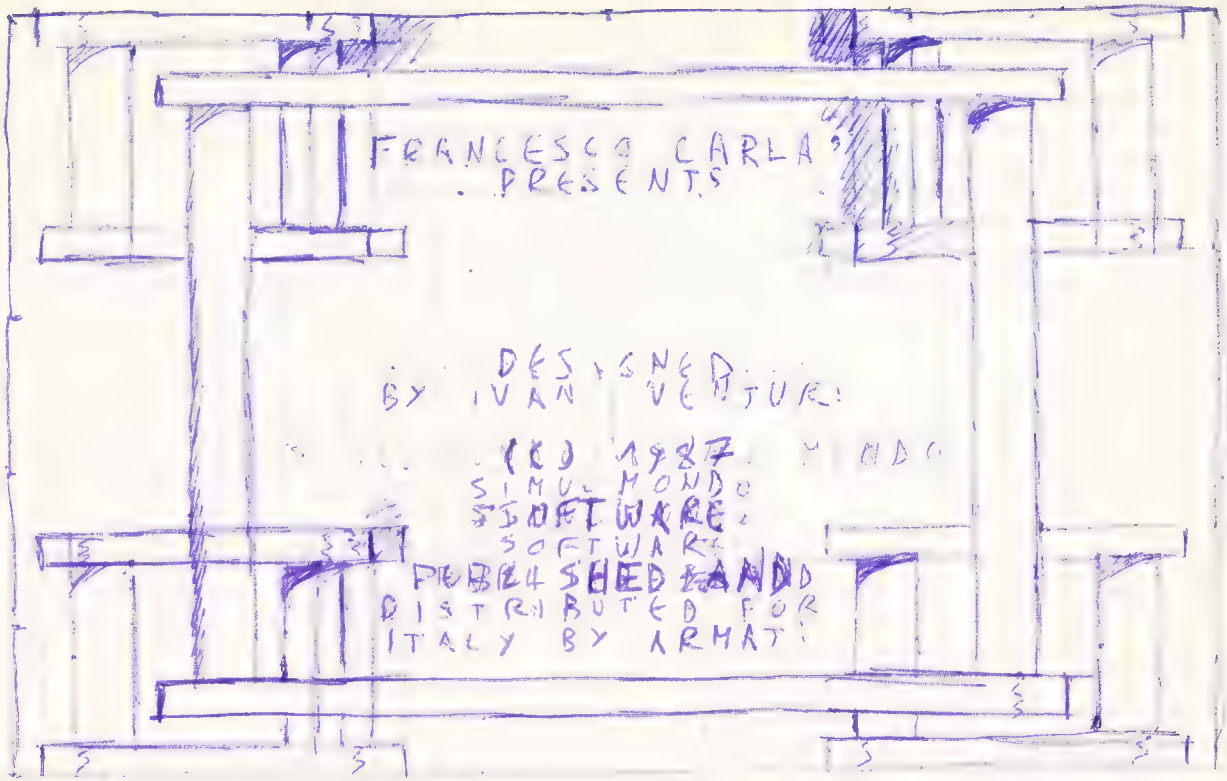
1) [illegible]
2) [illegible]
3) SCHIACCIAMENTO [illegible] RIMANE [illegible] TERRENO
4) [illegible] SU E GIÙ DA TERRA
5) BOLLE CHE SCOMPAIONO IN ALTO (E VANESCENZA)
6) APPARE COFACCIA DI UNA [illegible]

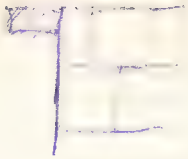


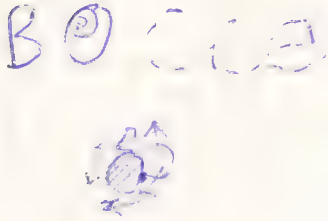
(C) 1987 SIMULMONDO
PUBLISHED AND DISTRIBUTED FOR ITALY BY
-- ARMATI --

RICORDA QUEI QUATTRO SPARTITI DA 11, 13, 14, 15

P.116

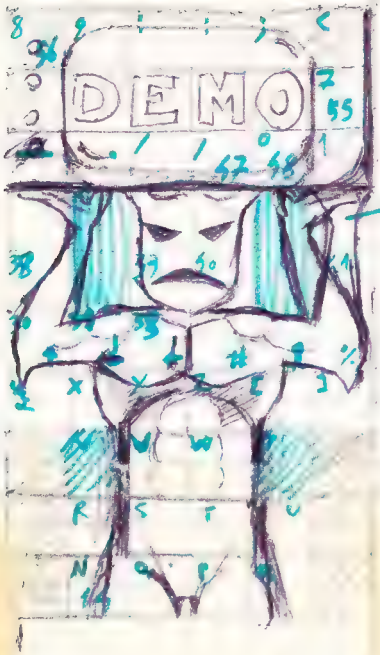

FRANCESCO CARLA
PRESENTS
DESIGNED
BY IVAN VENTURI
(C) 1987 MONDO
SIMULMONDO
SOFTWARE
SOFTWARE
PUBLISHED AND
DISTRIBUTED FOR
ITALY BY ARMAT

1) 

2) 

3) FA IL SUONO QUANDO TOCCA TERRA
SOLO SE SIA X ENG Y SONO DIVERSI

4) IL CHAR NELLA MAPPA
~~[illegible]~~
~~[illegible]~~
- OGGETTI A POSTO [illegible]
~~[illegible]~~
- SUONI (TRA I QUALI IL ROTOLAMENTO DELLA BOCCIA E I PIEDI [illegible])
- SLEGARE DI MUSICA
~~COMPUTER [illegible]~~
~~DEMO~~
- ~~[illegible] PASSATO [illegible] ARTE~~
~~[illegible] DI ART~~
- ~~[illegible]~~
- ~~QUANDO IL CORPO TIPO, CHE DICA "TRINGING"~~
~~APPARE CHE DICA~~
~~"SELEZIONE [illegible]~~
- ~~SE [illegible] ESTRANO TUTTO~~

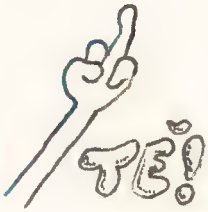


55-60

14 (LIBRI

61 =

14-55



POKKAIN 34980 L'X
DELLA STRIZ LILLO È
MSB ATTIVATO, NEH?

64

SET 2833 (34980)

2896 (35072)

8 [illegible] 8BE1 (34992)

↑↑↑↑ 8BC0 (35008)

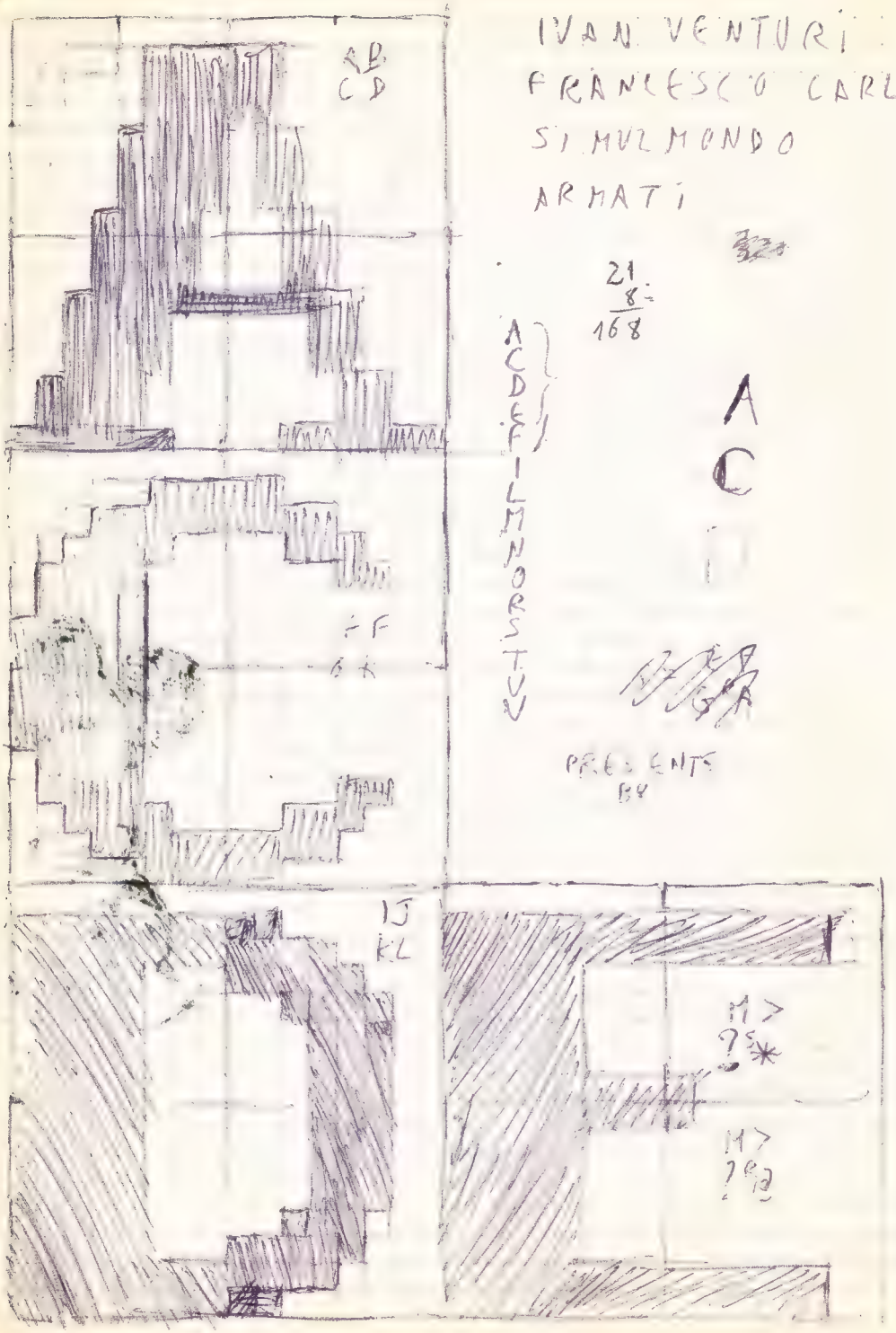
8BD0 (35024)

18

186

- TRASPARENZE BOCCE CARTA
- BOCCACCIA 3+
BANDIERA 2+

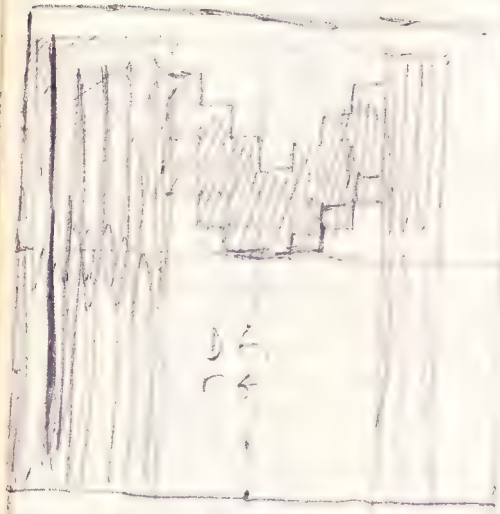
5303

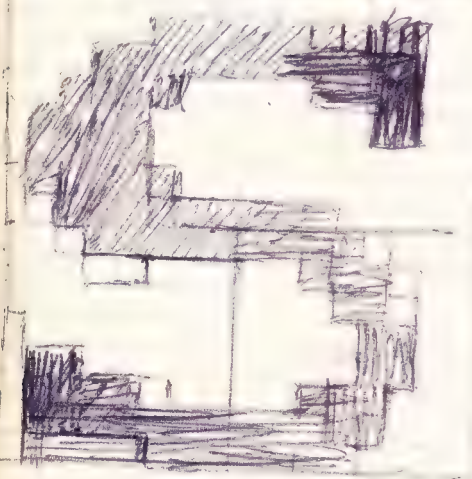

IVAN VENTURI
FRANCESCO CARLA
SIMUZMONDO
ARMATI
21
8
168
A
C
PRESENTS
BY
AB
CD
EF
GH
IJ
KL
M>
?S
M>
?R

36760

8F98

37523 9293





A

C

D

E

F

I

L

M

N

O

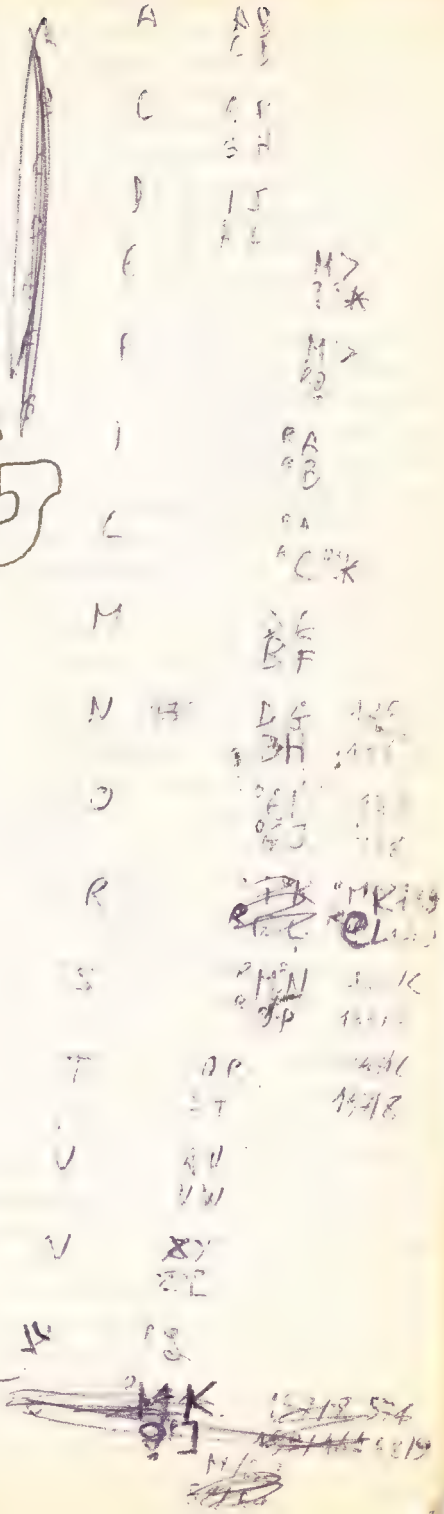
R

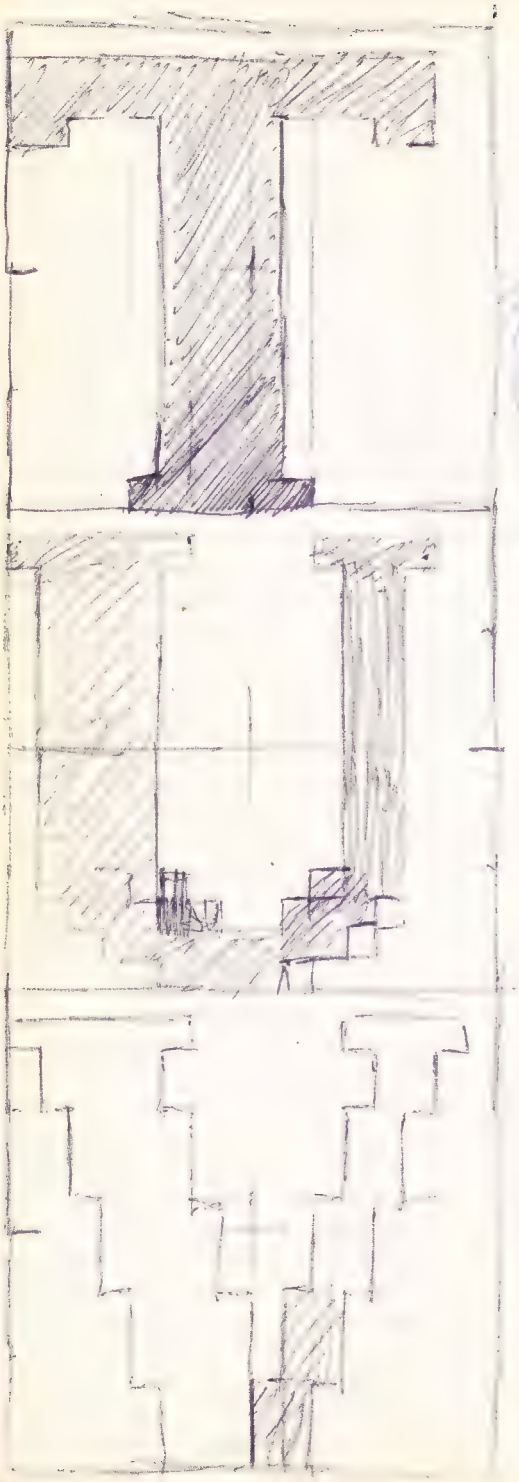
S

T

U

V





PRESENTS

BY

(C) 1984

PUBLISHED AND DISTRIBUTED

FOR 17

157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
186

ABCDEFILNOPRSTUVZ(1984)

; +

/ —

2X LEFT

: UP

. DOWN

SPACE LASER

I

F

M

ANTIM. = A

L LAND

R = STAT.

V. VIEW

S SCANNER

J JUMP

FRANCESCO CARLA,

BOCCE

37173

IVAN VENTURA

SIMULMONDO

(c) 1989

92 D1 37585

92 DL 37596

37623

~~92D 72 (37593)~~ ↑ ~~92 D 37595~~

↓ ~~72 D 37609~~

* ~~300~~

2020

2146

2147

4025

SYNT. 8942

```
LDA #1B   STA $D011
LDA #8    00 X
STA D012
STA D001
INC $FB
LDX $FB
CPX #$53
BNE $
LDA #$00
STA L1 INX
STA $FB
LDA #00
STA D012
LDA #06
STA $D001
JMP $EAB1
INC   X
=     X
=     X
JMP FEBC.
```

X = 92A8

— NON CE GIO

— POWER, JOY.

LDA #$9B STA D011

```
POKE 37596,0 : POKE 37585,0

POKE 37596,1 : FOR I=1 TO 150 : NEXT

POKE 37585,1 : SYS 35816
```

— ~~SYS~~

— ~~ELO ANCHE~~ FUORI

— DOPO UNPO' LO STATUS SCREEN PARTE

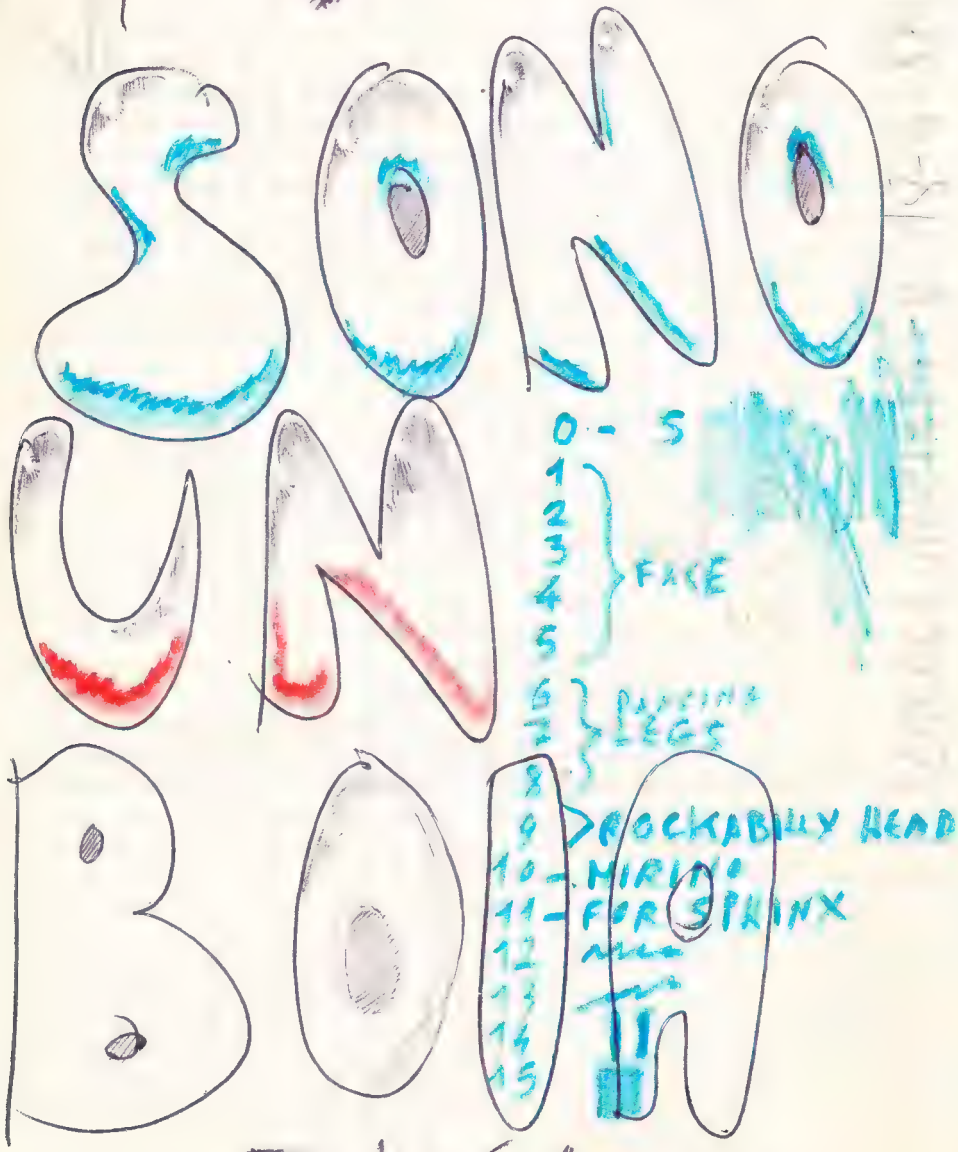
— MENO CLIC

— 8962 SINTAX

— SPILLOUN-SPILLOUN

92F0 INIZIO MUSICA

37696 9340



End of bocce

Where the streets have no name
I will follow
Gloria
MLK
Pride
the Unforgettable Fire
Bad
Sunday Bloody sunday
I still haven't found...
Bullet the blue sky
With or without you
Running to stand still
In God's country
Trip through your wires
Exit (riders on the storm)
xxx
xxx
New year's day
Party girl.
October
«40»

36213 PAVIA

U2

« It's my ball! »
« You're beautyful! »
« Io ...voglio...parlare...italiano!
« ~~Does~~ Want someone wants to play guitar? »
« Tonight is a big party! » champagne
« NO MORE I SAY NO MORE! »
Sleggo di basso di Adam Clayton in Gloria, Then « this is the Edge! »
- Do you like the Edge?
Se la mia voce cade, sarà il pubblico a cantare! »
[redacted]
Ragazza durante Bad salita sul palco e abbracciata Bono.

Il cappello, poi messo al microfono di Adam e poi perduto sull'amplificatore.
- 9 minuti di ritardo
- Gloria dei Doors
- ARMONICA TIRATA IN ALTO E CHE NON È RIUSCITO A PRENDERE

BRACCIA

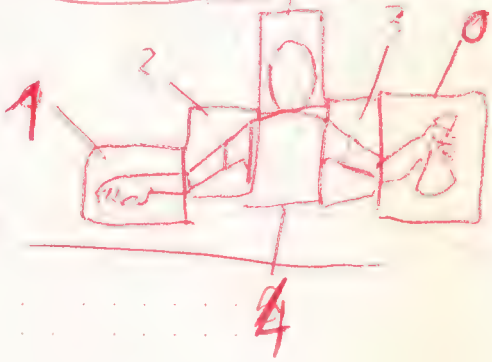
IL BRACCIO A PIXEL + GIÙ DEL BUSTO

NELLA MANO LA TESSERA APPARE METTENDO IL COL. DELLO SPRITE NON ROSA (CHE È IL COLORE DEL SFONDO)

MENTRE CAMMINA LE BRACCIA FANNO

COSÌ CAMMINA SPALLEGGIANDO

-TOGLIERE (96) SPRITE



+ SCUOTE IL SAK
+ METTE LA TESSERA
+ VA A PRENDERLA
~~+ ESTRAE~~
+ FA FARE IL VOLO ALLA TESSERA
+ TESSERA
+ BREAK SACCHETTO

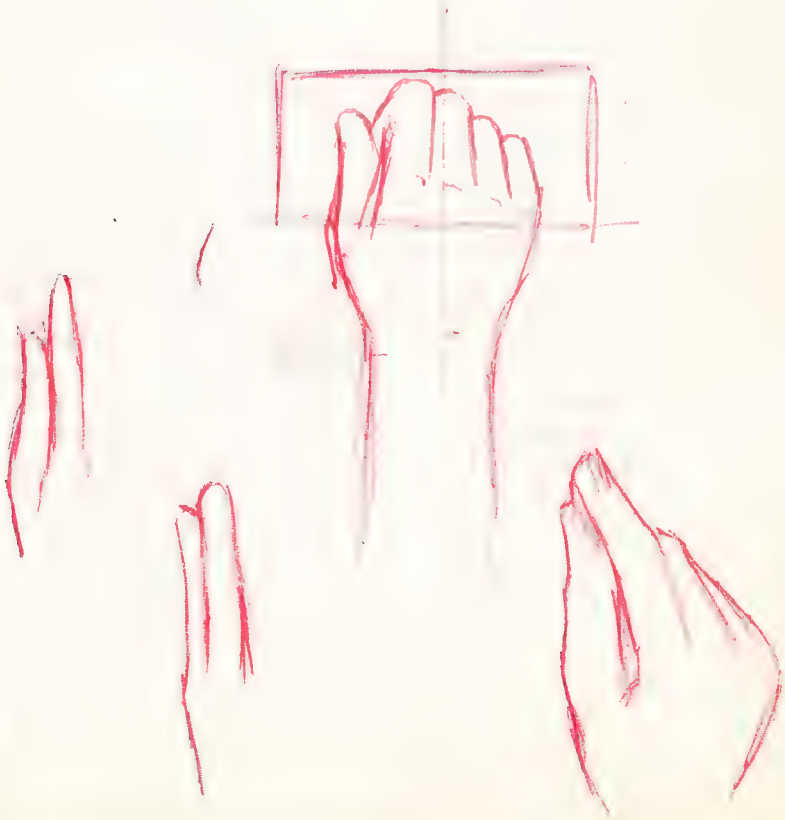
- SI ROMPE IL SACCHETTO
- TIRA IN ARIA IN TESTA E L'ARRIVATA
- CESSO.
- TIRA L'ARIA CATASTROFICA DI ATTACCA SUL TIRO AL SUO POSTO
- SI STRAPPAPPA LA CAMICIA.
- CADE IL BAMBINO.
- IL BAMBINO SCAPPA LA [illegible] QUANDO IL BIMBO SE NE GIA ITO.

TECNO DESIGN 4
PRESENTA

TOMBOLA

DESIGNER : IVAN VENTURI
TECNICO : RODA STEFAN
ORGANIZZAZIONE: RICCARDO ARIOTI

~~DISTRIBUITO DA ARKAN SOFTWARE~~



450 S * A B C D E F G H I J K L M N O P

455 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

460

NELLA LINEA DI
RASTER 101

CAMBIA

- SOLO SPRITE 0 ATTIVATO

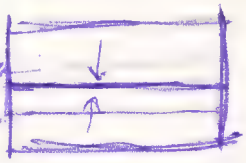
470 - CAMBIA I 3 colori sprite

- METTE (TOT) CHE SI CAMBIERÀ
DI BASIC IN 53265

- CAMBIA 53280, 53283

- SFONDO.

480 00 CON TUTTO
ACCENDE SCHERMO
CON TUTTO
SPEGNE SCHERMO



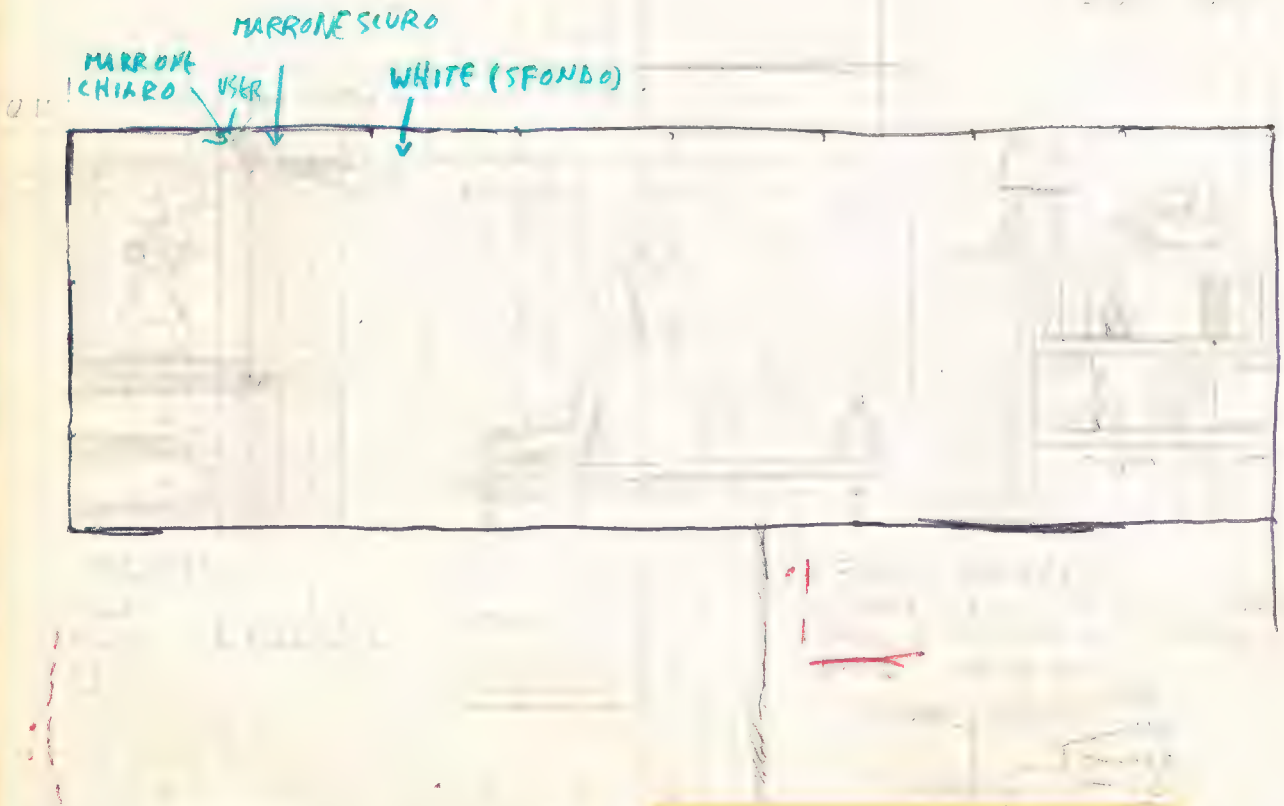
490

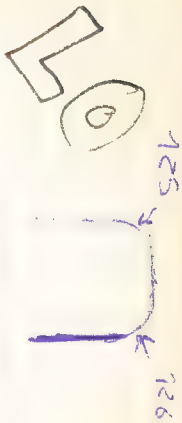
QUANDO SI
ROMPE IL SIGILLO
SCRIVANIA
CUT
DICE

ALL'INTRIO
SI ACCENDONO
LA LUCE

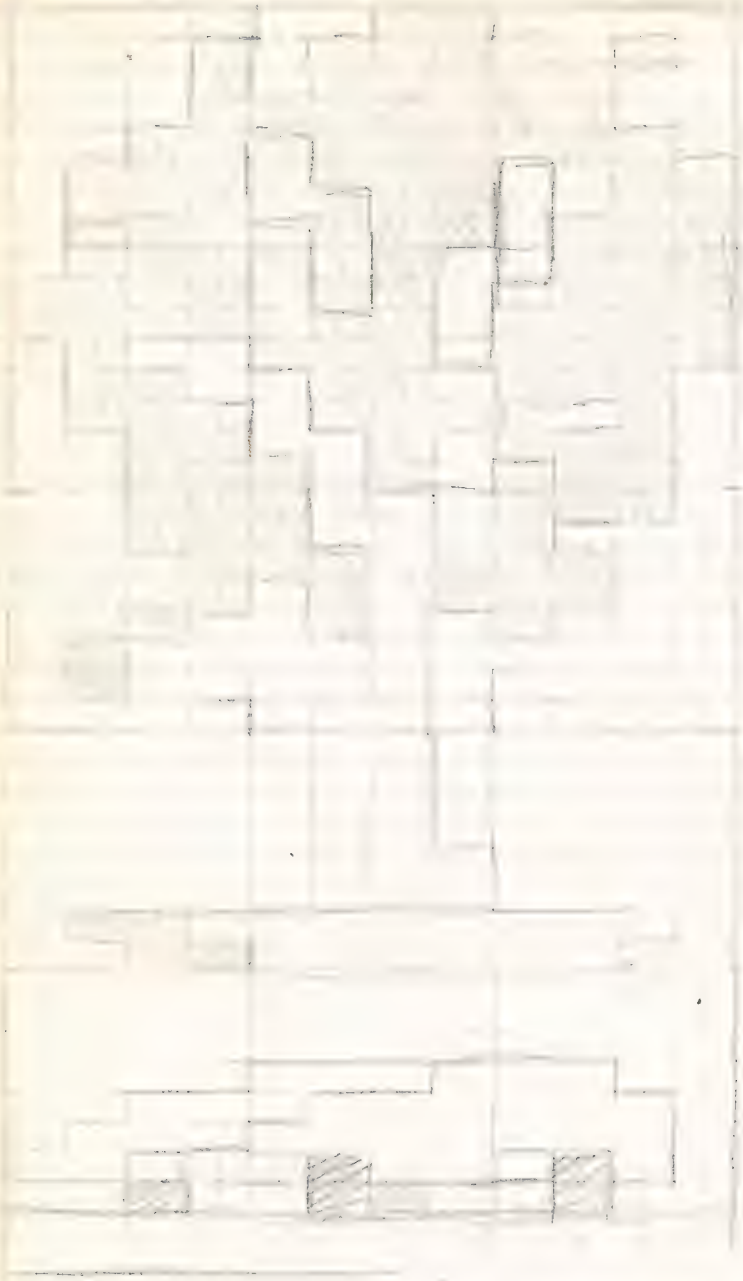
Tomb 1

7000 – A066





2 SPACE
SPARSWHILY
DYLAN DUE
HIX 2
THE TIMES
VB



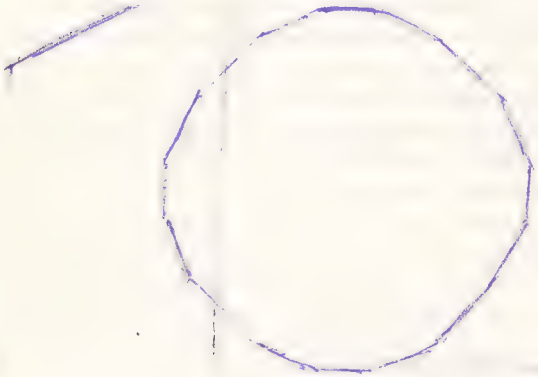
34397

1.03

- CD SOTTO LÀ
- CORNICE A RILIEVO BELLA RICAMATA
- ≡ LIBRI CON MARRONE SOTTO
- ≡ 3 =
-
- ≡ QUADRO

Q2 QUADRI x 13 - 22.

Y2 = 3



DB47

8DB2	36227	
8D36	= 36122	→
3D66	= 36198	↓
8D1A	36212	↑
8DBE	= 36283	↓↓
~~8A2E 36208~~		~~CPY~~
~~8A6E 36243 CPY~~		~~TABELLE~~
8D70	36233	CPY
8D93	36243	VARIE

INSEC

1) CONTROLLO

2) SE FB È 0 ALLORA VA A

3)
81 NOTRING
82 COMM
83 REVERS
84 REVERSE

ROUTINE COLORI

(3FE)

34816

8800

SFONDO	8830	34877	8881	34945
1) 53282	8847	34887	888B	34955
53283	8852	34882	8886	34950
53285	884C	34892	8890	34960
53286	8851	34897	8895	34965
MULTI	~~[illegible]~~	~~[illegible]~~		
2) ~~SFONDO~~	885B	34907	889F	34975
SPRITE	~~[illegible]~~	~~[illegible]~~	88A4	34980
(COORDINATA X)	890B	35083	88A6	34982
NUMERO SPRITE CON L'X PIGIATA	890D	35085		
00 = SPENTO 27 = ACCESO	8910	35088	88A9	34985

(VIENE CO STROBO)

8800 (35105) EMPTY MEMORY

88A9 34985 DOWN

8910 35088 UP

ROUTINE ONDA 8880 - 34992

POKE 56324 49 (FERMA)
POKE 35064, ~~VELOCITA~~ LARGHEZZA.
82F8

JUX RVEOKBG

34916

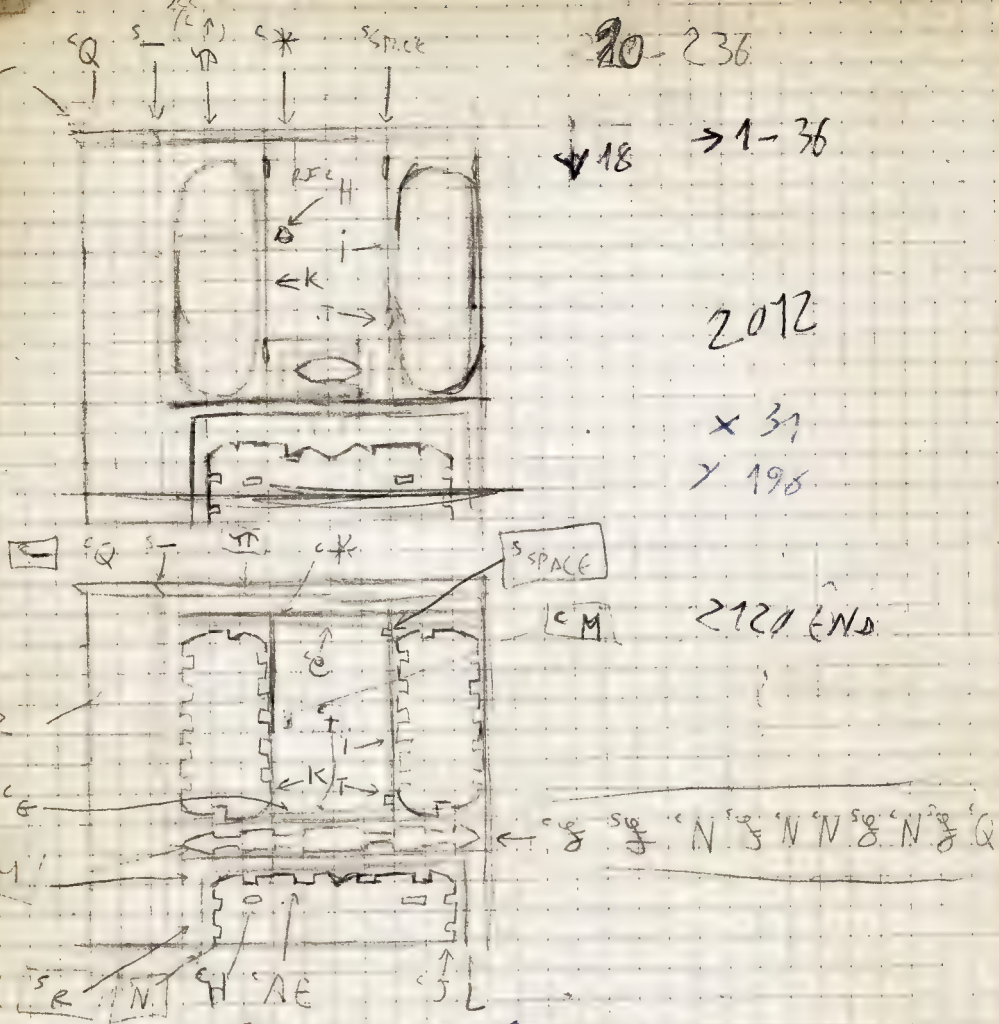
PER STACCARE L'INTERRUPT RASTER

- SEI
- EA31 31 EA IN0314-0315
- DC0D, FF
- LDA $D0MA AND #$FE STA $D01A
- LDA #$FF STA $D012
- ~~SI~~ CLI
- RTS

PER UNO SPEGNIMENTO DI SCHERMO RASTRARE
- POKE 53271,216
- POKE 53265,9A
SCHERMO

PER RODA RASTER

- POKE 56325,19
- POKE 56325,49 (DA PISTOLARE PER VERIFICARE VELOCITÀ)
- ROUTINE ~~PER~~ CHE FA DA INT. LA FUNZIONE G. DOVE C'È UNA PAUSA.



20 - 236

↓18 → 1 - 36

2012

x 31

y 196

2120 END

x 105 o 133

x DI PRIORS 135

x DI ↓ = 155

y DI ↑ = 133

/ — SACCO ROTTO

/ — BABBINO RIGHT

/ — " LEFT

— " CADE

/ — PASSA L'ANGELO A BUSSO

/ — SHAKE CHE TERMINA CON IL PUGNO SUL TAVOLO.

/ — STROBO

128 FACE
129 "
130 "
131 "
132 "
133 "
134 "
135 "
136 "
137 "
138 "
139 CAMICIA DAVANTI
140 ←
141 "
142 BRACHE
143 "
144 "
145 "
146 "
147 "
148 RIGHE ←1
149 " ←2
150 " ←3
151 " →1
152 " →2

133 RIGHE →3
154 LEFTARM 1
155 " 2
156 " 3
157 " (CRONTA)
158 " 5
159 RIGHTARM 1
160 " 2
161 " 3
162 LEFT MANO 1
163 " 2
164 " 3
165 " 4
166 " 5
167 6
168 " 7
169 SCATTE IN GA 8
170 MANOSAK WITH 1
171 " 2
172 " 1
173 " 2
174 " 3
175 " 4
176 " 5
177 " 6

178 DARK PELLE 7
179 TESSERA
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191 BRAK 1
192 " 2
193 " 3
194 " 4
195 " 5
196 " 6
197 " 7
198 " 8
199 " 9
200 " 10
201 CAMICIA ROTTA
202 FACCIA GIMBO

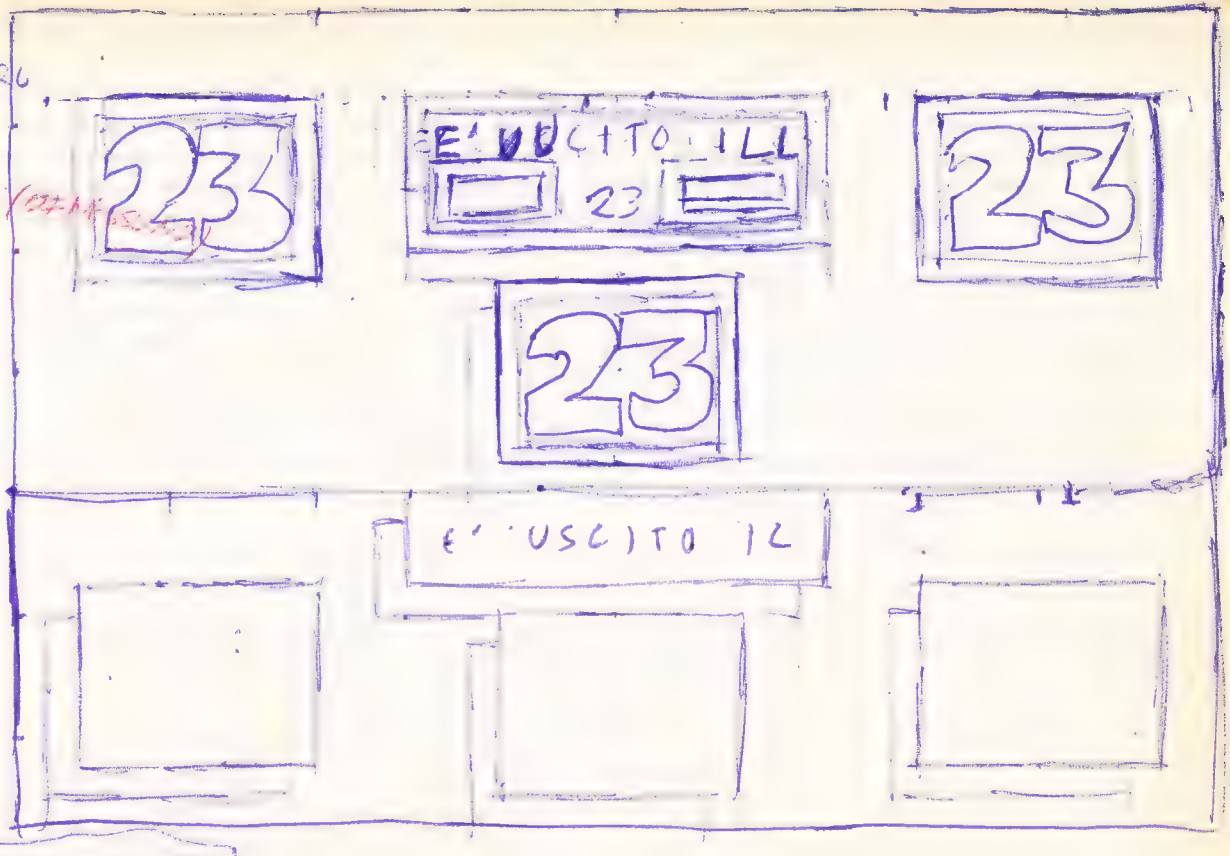
203 CORPO GIMBO
204 T
205 O
206 M
207 B
208 L
209 A
210 IT
211 2 A
212 3 L
213 4 V
214 5 ID
215 6 E
216 O
217
218 + 245
219
220
221
222
223

SPRITES

QZ = NUMERO QUADRO

N = NUMERO USCITA

W = NUMERO USCIT. (OTTAVA USCITA)



L' CON 1 8 11 80-89

AZIONI

- MOSTRA CARTELLA (E BIMBO)
- AGITA IL SACCHETTO (E SI PUÒ ROMPERE)
- PESCA NEL SAK (O TIRA LA TESSERA IN ARIA
- MOSTRA (E APPARE) PUSCITA X
- POSA LA TESSERA (E SI STRAPPA LA CAMICIA) ~~APPARE~~
- APPARE CARTELLA CON LA TESSERA CHE SI MATERIALIZZA.

POKE 8324,N

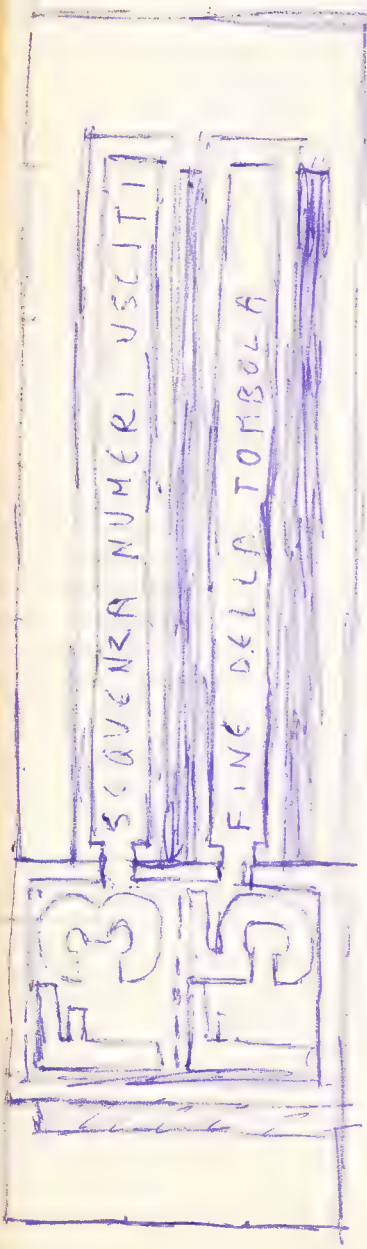
35124 8934

~~35129 8936~~

8946 ↓ FC →

9	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32
9	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72
10										
11										
12										

8932



0340	832	1-10	182 B6	DEC #5	-5
034A	842	11-20	183	INC #2	-3
0354	852	21-30	184	INC #1	-2
035E	862	31-40	185	INC #1	-1
0368	872	41-50	186	INC #3	+2
0372	882	51-60	187	INC #3	+5
037C	892	61-70			
0386	902	71-80			
0390	912	81-90			

RIGHE

2A00

-30- DISEGNO SFONDO E MOSTRA STATO CARTELLA

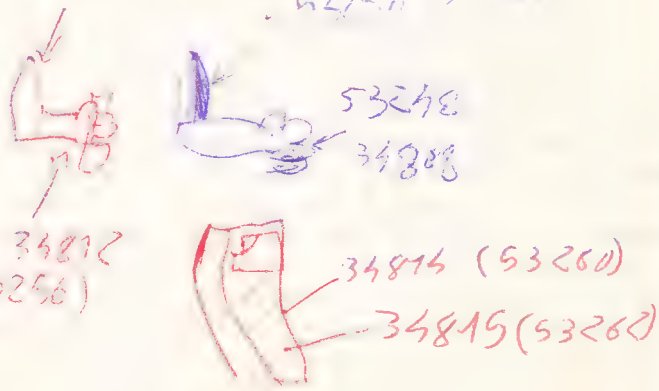
~~[illegible]~~

-200- MAN

-300- NUMERO USCITO

-500- ~~APP~~STAMPA (53258)

-600- OPZIONI 34813



0	8A0A		35338	
1	8A26		35336	
2	8A42		35394	
3	8A6E		15462	
4	8A7A		35450	
5	8A96		35428	
→	8AB2		35506	
←	8ABE		35512	
			31	96
L	8ACA	35530	132	NO

~~34810, 45~~

35808, 172 MANO →

34809, 162 ←

34810, 139 BRA →

34810, 158

34811, 154

34812

35828

35829

34

→ PAUSE

— OTTINO CHE COPRE I NUMERI

— ~~AG~~ IL CAST CONTE APPARE

— CAMMINATE

— MENÙ CON — SE SI PUÒ PREMERE UN TASTO

— IMPREVISTI O NO.

PRESENTA:

35808 , 172

34839 , 162

810 , 159

811 , 154

812 , 139

813 , 122

	X	Y	
MANO →	197	116	06
←	138	116	04
BRA →	196	117	03
←	154	116	05
BUSTO	170	117	05
TESTA	170	97	08

8AD8 35566

MOV.	M6
→ 2	0
→ 3	2
2 ←	4
1 ←	6

3 RIGHT ARM 159 169 164

+

5 LEFT ARM

35584

x braccio 197

173 174 175 176 177 178 179

146	140
155	162
156	167
157	160
158	155
x 159	< 164 ?

2.545

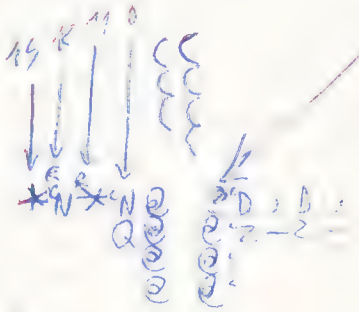
0			197	140	173	162	150	174
1			197	140	173	162	150	164
2			197	142	175	164	159	165
3			195	142	174	165	162	161
4			195	147	176	166	160	156
5			194	150	175	167	160	157
6			156	156	172	162	161	159
7			186	164	172	162	161	162

	8B42	8B4A	8B52	8B5A	8B62	8B6A
	87F3				87F9	
	34808	87FC				87FD
	35650	34812			34820	34813

30 8 69

Z = RND(-TI)

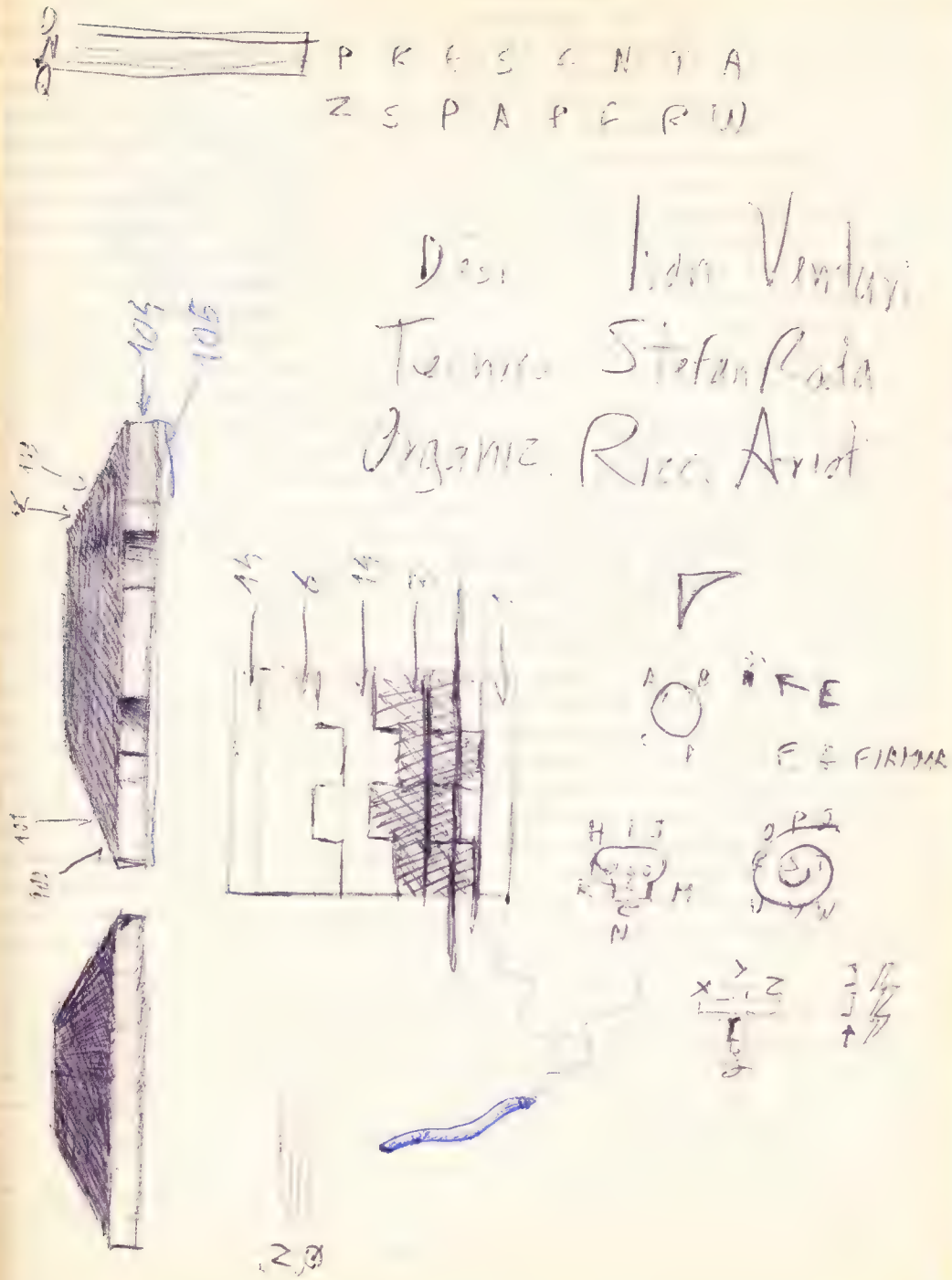
93286 11
3 12
6 19



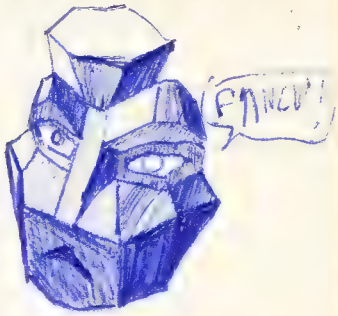
ITAL
VIDEO

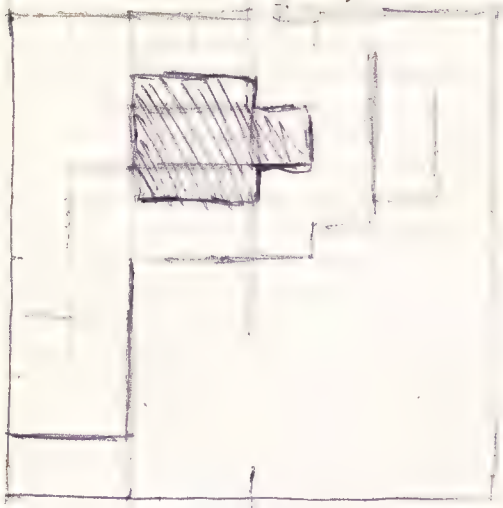
3BKA #J 8B8J

$ FE


PRESENTA
ZSPAPEW
Dott. Lidia Ventura
Tecnico Stefano Cata
Organizz. Ricc. Arist
FIRMA

SEGUENZA NU
MERI USCITA



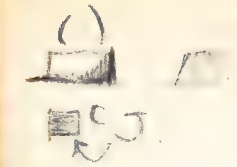


1) PUSTO DI [METTI
(COL CHAR)

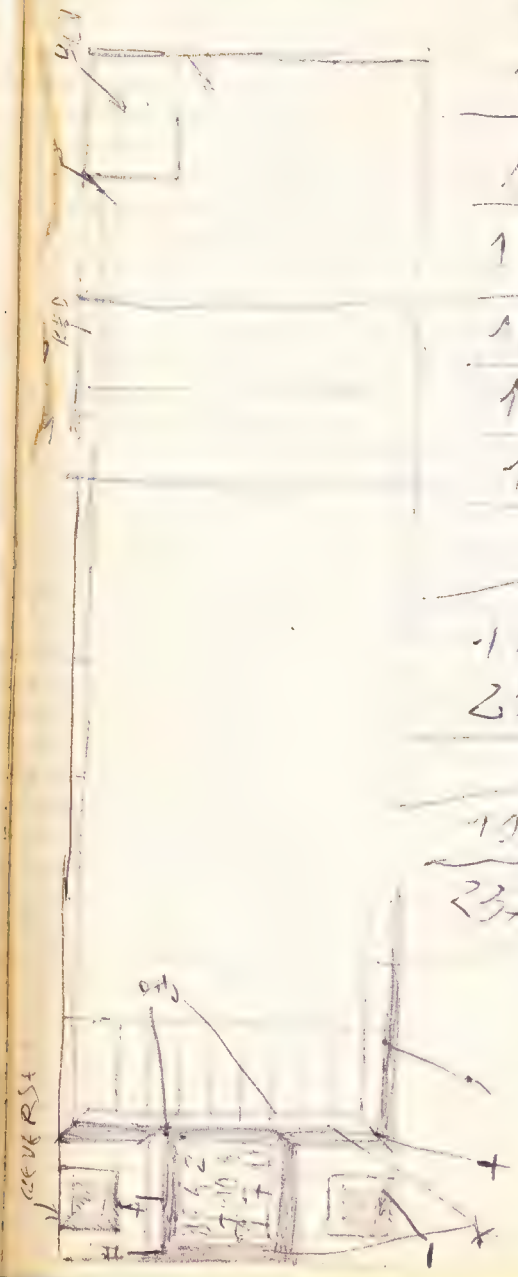
2) →+← DEI MOBILI

DA FARE

- ~~BAMBINO CHE CADE~~
- FINIRE PRESENTAZ.
(E OPZIONI)
- SUONI
- OPZIONI D'USCITA
- ~~CHE VALE VENTO NON SUCCEDA MAI 2 VOLTE~~



36610 X	36617 Y	LETTERA
144	69	I
151	62	T
159	60	A
176	60	L
132	120	V
154		I
160		D
177		E
197		O
109	78	BOX UP
234	88	BOX UP
109	92	BOX DOWN
234	92	BOX DOWN



5

FASCIA COPIA	FASCIA 1	FASCIA 2	FASCIA 3	FASCIA 4
INIZIO $	8BC4	8C16	8C2F	8C8A
#		35862	35862	(3B3A)
DO23 $	8BC3	8C17	8C30	—
#	35781	35863	35863	
DO22 $	8BCA	8C1C	8C38	—
#	35786	35862	35862	
DO19 $	8BCF	—	8C3A	—
ATTIV. #	35791		35864	
DO4C $	8BD2	—	8C3F	—
MULTISPR. #	35796		35910	
DO25 $	8BD9	—	8C44	—
ES #	35834		35918	
DO26 $	8BDE		8C49	—
ES #	35836		35911	
IMMAGINI $	8F00 →	—	8C2D	—
SPRITE #	36008		36	
X-Y $	8F08 →	—	8F28	—
#	36016			
COLORI $	8F18 →		8F38	—
#	36032			
RICHIESTA $	8C03	8C2(39878)	8C1E	NUM -232	8C82
DO42 #	35852		35950		35926
DO11 $	8C08	8C21	8C42		8C82
SENCOND #	35862	35922			
~~[illegible]~~ $	8C0D	—	8C47		—
#	35863				
2nd $	8DCF		8DD2		
#					
PAVIMENTO $	8DD2		8DD6		
#	~~[illegible]~~ 36044		36312		
$					
#					

16

8C6B

8E42

FINE A 8C8E

5X5 35742 ATTIVA

(3C9)

FROM INK. 1.03 54 SECOND

(DA60) 55 904 – 56251 (DB4)

8F69	36742
PTR	31741

IMPRESTI $1

CONTROPRESTO $

FONDO ITALIANO

(C) 2001 ITALIANO, IVAN VENTURI, STEFAN RADA

(C) PRESENTA LA ANIMAZIONE (PRESENTAZIONE) CONTROLLATA

IMPRESTI SI NO SE < 4 8888

CONTROPPALLO

8D=0

CHE GRANDISSIMI SI NO!!

2DEO MAPPA CONCETTI
(RUMORI & SUONI)

TUTTE 32 - 36406
NN 1° 8E 5F - 36414
FINO 8E 9A - 36426
30 8 67 E - 36478

1) ANGELO FLAT FLAP - NELL'IMPREVISTO
- NELL'USCITA NUMERO
(4000)

2) ANGELO BOM - QUANDO ATTERRA (4005)

3) PUGNO BAM - FINE STROBO (4010) 2600

5) PASSI - ANDARE & TORNARE (4020)

6) ~~QUANDO SI APRE LA CHIA DELL'ANGELO~~

6) SHAKE SHAKE QUANDO SCUOTE IL SAK (4040)

7) SMASH (PICK PICK PICK) ROMPE IL SAK (2700)

8) ~~CLICK PRESSA~~

9) STROBO - EFFETTO SPAZIO (-3100-)

10) SHAKE - BEVE BLUE (-3200-)

11) QUANDO FINA DI SCATTO LA TESTA (CORRE DELL'ARIA - SWISH) (4045)

12) APPIGLIA LA TESSERA (4030) [illegible 3613]

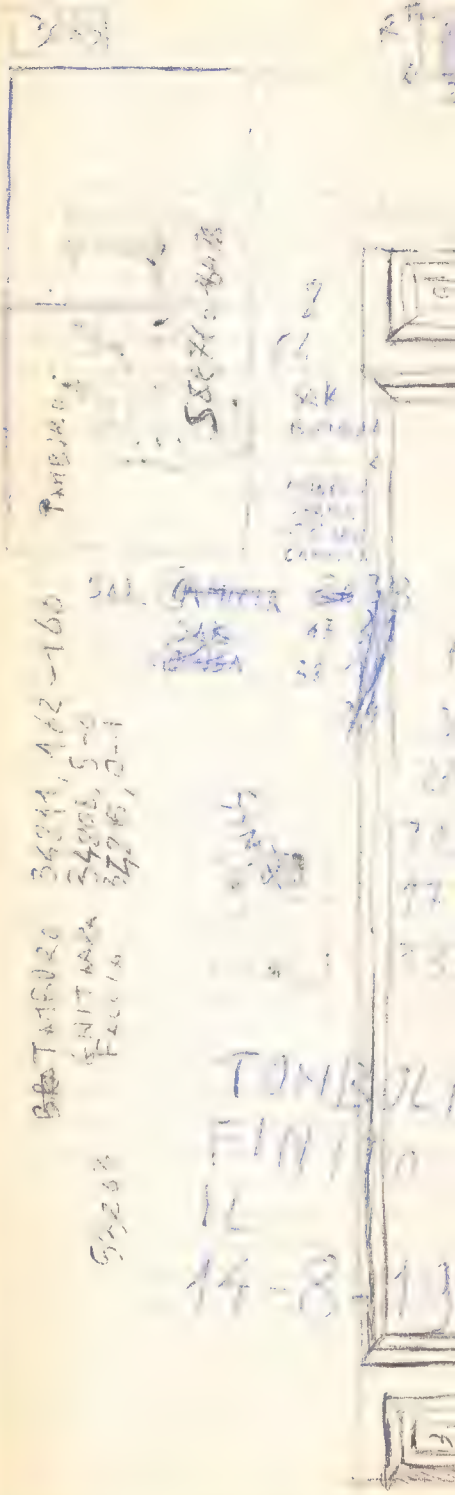
13) IL BAMBINO CADE (BUM) (4025)

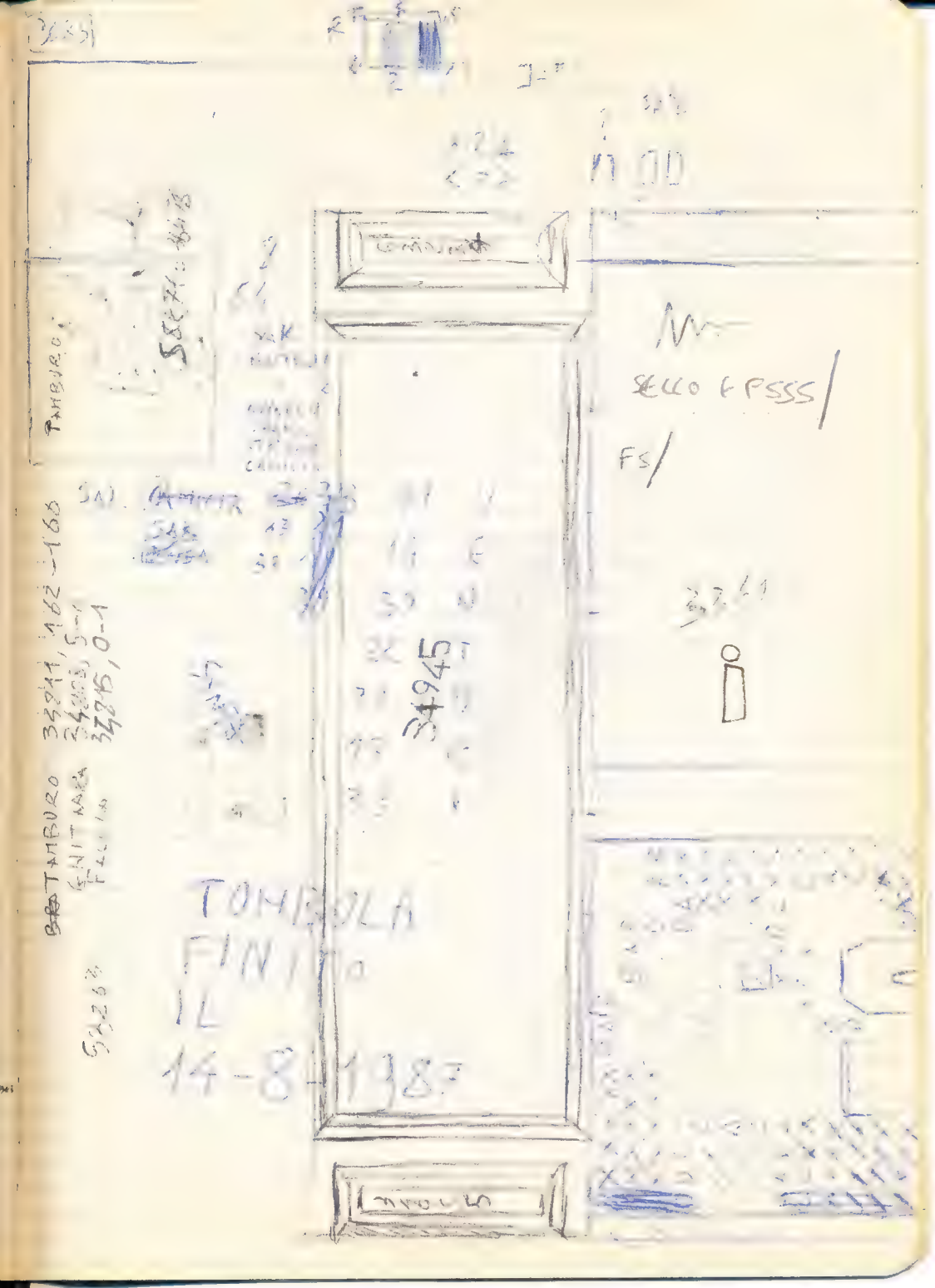
14) STRAPP CAMICIA (4015)

15) ~~IVANA E FULGUTI~~

16)

I TELL YOU WHAT I WANNA DO.




TAMBURO
SALA
TAMBURO
FINITA
TOMBOLA
FINITA
IL
14-8-1987
FS/

81	82	83
5	5	0
6	0	0
11	6	0
12	11	6
11	12	11

9320 | 37684

9357 | 37719

936A | 37738

37785 / 9399

RIEMPIE DI @

X = 173

Y = 173

SYS	37930
Y2 942B	37931
X2 9430	37936
Y1 9435	37941
X1 943A	37946

37824 19300

X' 192 X' 150

Y' 182 182

37872 93E0

150 X

182 Y

- GOMMO PACHITICO.
- MOSTRO CHE SCOMPARE (POK
- SUONO DEL POWER TRASSO
- PAUSA TRA PRESA PRESA

2 volte + NINGO

94A2

94SR

SUONI

- 94A0 / 37952

94SE / 37968 LOW

- GAMMORACHITICO
- MOSTRO CHE SCOMPARE (POKE 37875 0)
- SUONO DEL POWER TROSSO
- PAUSA TRA PRESA PRESA
- 2 volte + NINOCO

901B c'è il JUMP

FORI = 1T010 X IL CSCSS
POWER CHEVADA

9017

94E7

JUMP → 8DAE

88 38

9031

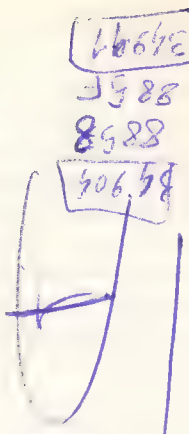
2145
2142 P P
2137 Y C
2130 Q
2123 M M
2115 Y
2110 X
~~2093 S~~
2089 1 ! 2 " 3 #
2086 S S
2078 O
2067 L B
~~2059 M N~~

n-1) Hrcnd = (c+i)-n

	LO	NI
8DFA	37837	37837
	883C	883D
	LO	NI
0E51	37839	37880
	883F	8840

FB = NUMERO (C)
FC = CACCA
FD = NUMEROTRAMA FISSO 1

VS	37816	(8800)
	37850	(8818)
	37868	8835
	37892	884C



8490A
8858
885C
37997

: 34808,C

~ i = 1 TO 7 : D = C+i : if d>(n-1) then d=(c+i)-n

POKE 34804i, d+128 : next

	LO	HI
SORG	34876	34877
	883C	883D
	LO	HI
DEST.	34879	34880
	883F	8840

251 FB = NUMERO (C)

252 FC = CALCA

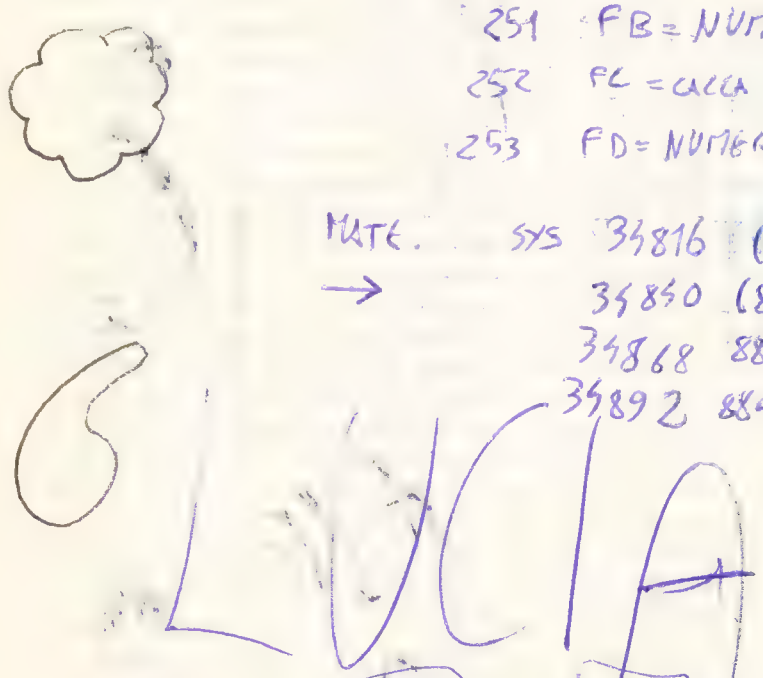
253 FD = NUMERO TOTALE FISSO-1

MUTE. SYS 34816 (8800)

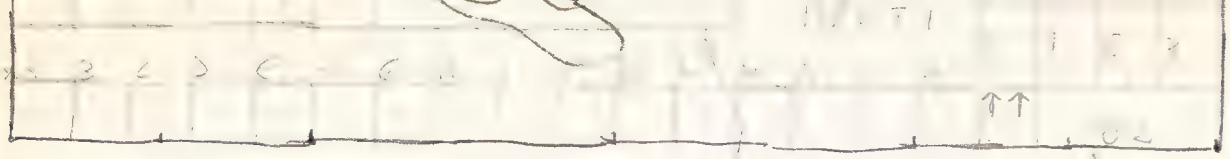
→ 34850 (8818)

34868 8834

34892 884C



34901	34904
8854	8858
885B	885F
34907	34991



(S) SFONDO
(N) NUMERO SPRITE :01
(B) DA QUALE BOX :07
(O) ON-OFF
(R) X-Y x=210 y=36
(X) ESPANSIONE X
(Y) ESPANSIONE Y
(M) MULTI-NIRES
(A) ANIMAZIONE ON-OFF
(R) DA ~~XX A~~ YY E REPEAT
(C) DA XX A YY E CONTRS
(P) PAUSA ANIMAZIONE: 13
(1) COLORE USER
(2) COLORE 2
(3) COLORE 3
(SPAZIO) INIZIO-FINE

N1=SPRITE SELEZ.
B(N1)= BOX
Y(N1)=Y
X(N1)=X
A(N1)= ANIMAZIONE ON-OFF
R(N1)=0 REPEAT
R(N1)=4 INVERSO.

P(N1) : PAUSA

CL (N1): COLORE USER

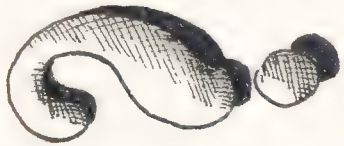
00-06 SOVVAPP.

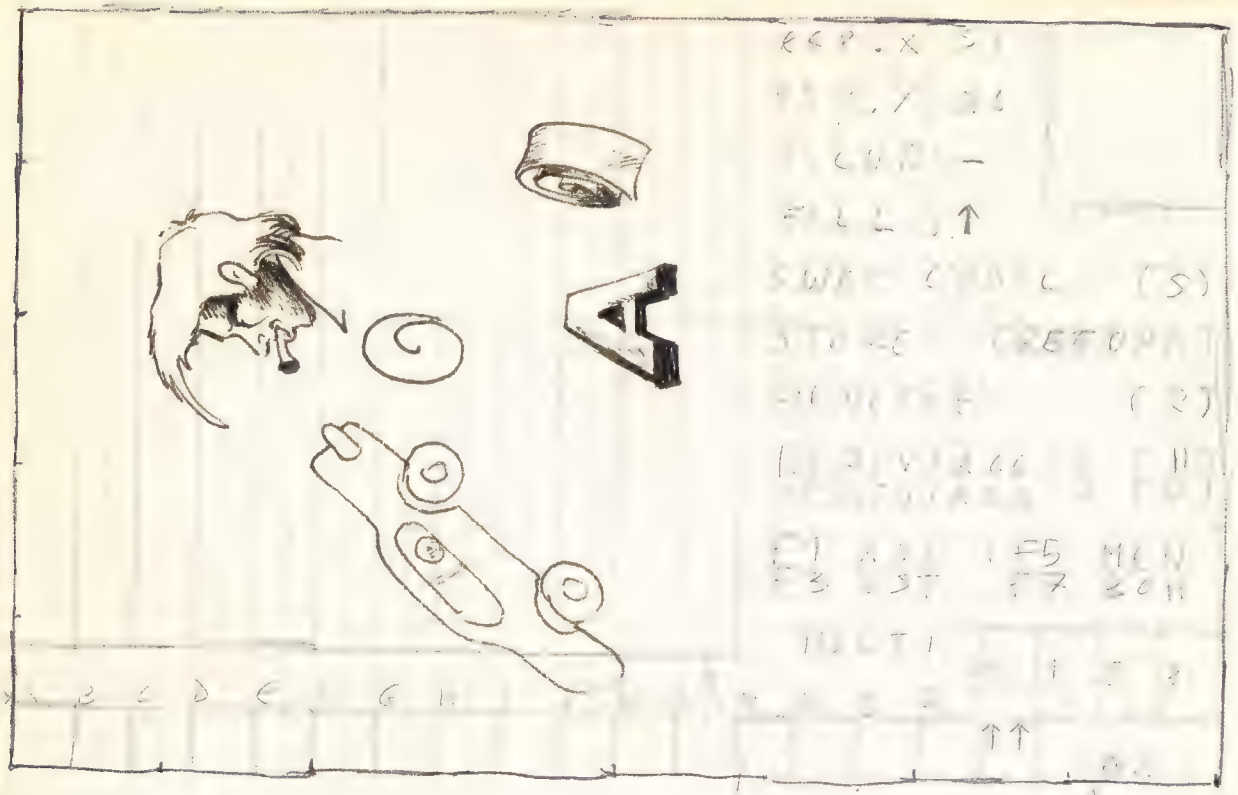
NB=P-(53269)

MB=P-(53276)

SX=ESP.X
SY=ESP.Y

F1 EDIT F5 MENU
F3 VSTI F7 BOTH





STAMPA E

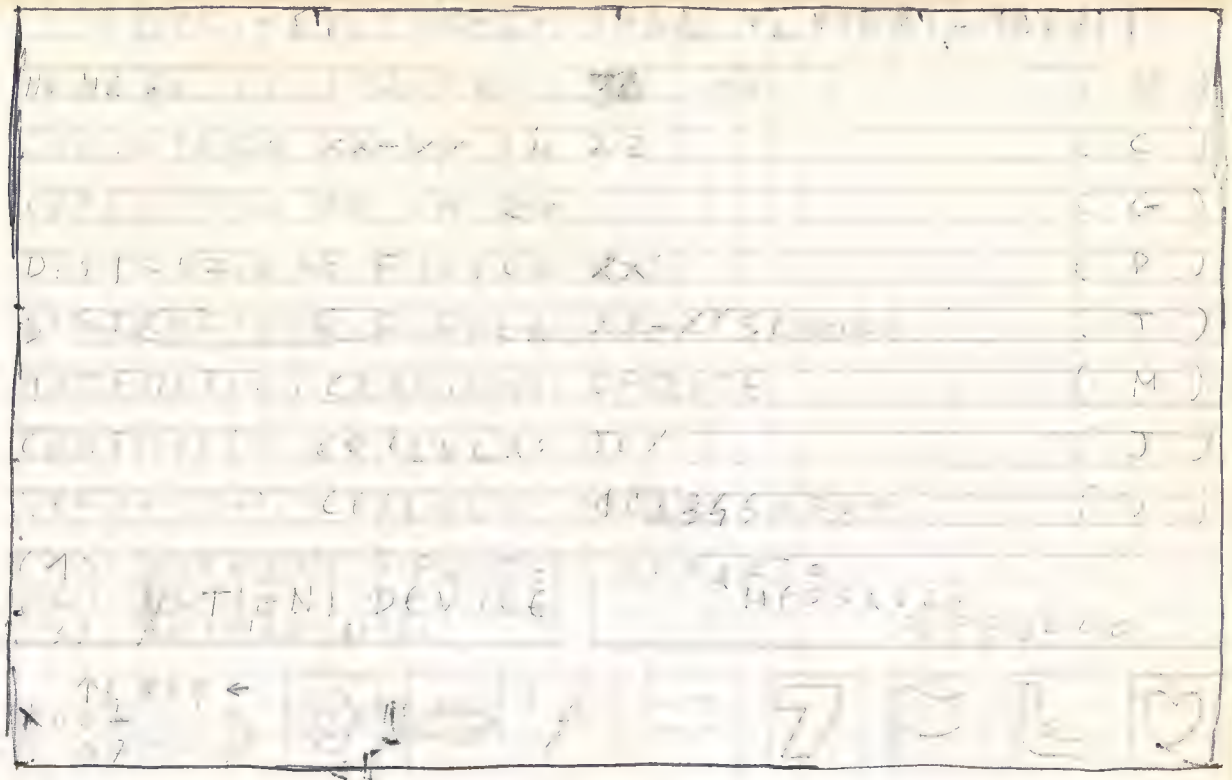
SCENA
STAMPA (SOLO A BOTTONE SPENTO)
S, R. TERNA NELLA PALETTE

CO = COLORE SELEZ.
C(0) = COLORE SFONDO
C(1) = " " #1
C(2) = " " #2
C(3) = " " USER

MY : ESP. Y
MX = ESP. X

MU = MULTI (1)

1095 MESNIF
1105 PALETTE SELEZ.
1115 COL. SELEZ. E NUM. SPRITE.
1125 MULTI/MIRR(S)



CO = COLORE SELEZ.
C(0) = COLORE SFONDO
C(1) = " #1
C(2) = " #2
C(3) = " USER

MY : ESP. Y
MX = ESP. X

MU = MULTI (1)

1090 COLORE 00
1095 MAGNIF
1105 PALETTE SELEZ.
1115 COL. SELEZ. E NUM. SPRITE.
1125 MULTI / MIRR(S)

ALMPBHIJCEKNFGOD

BIANCO =B
RED =C
CYAN =D
PURPLE E
GREEN F
BLU G
YELLOW H
ORANGE I
BROWN J
~~PINK~~ K
GREY1 L
GREY2 M
GREENINN
AZZURRO
GREY3 P

INC B 8C44
" S 8C4A
JMP S B

8DED

- RUMORK
- ERUSLIO
- SUIN

- PO

- AFTER

+POKE 808
+DIMOON
+P1 ANCHI

36405	36398	36399
139	234	203 CB
138	231 E7	202 CA
137 89	230 E6	201
136	228 E4	200
→ 135	226	199
134	226	197
133	226	196

8DED

~~- RIMARK QUANDO ATTERRO OUTDOOR~~
~~- FRUSCIO DELLA PALLA IN VOLO~~

~~- SUINI CONTRO SASSI E~~
~~L'ERBA~~

~~+ PORTE PL RUM. BOL VS BOL.~~

~~AFTER 00 [0] ROUND~~

+POKE 808, 254
~~+DEMOON~~
~~+P1 ANCHE IN SLEEP~~
~~2567~~

M·A·S·H

con DONALD SUTHERL
ELLIOTT GOULD
TOM SKERRITT

STAMPATO SU ZANDERS

TALLA CHE SI DEFORMA
- PAUSA PRIMA DELLO SPEG.
- LAMPEGGI

BUGS E PROBLEMI DI BOCCE

O REFAI
ISTRUZ.

NOTA ISTRUZ.

- IL POWER DEL PALLINO NON SERVE A NIENTE !?
- LA BOCCE USCITA VIENE LO STESSO ASSEGNATA AL GIOCATORE, E' REGOLARE ?
- SI SPEGNE TROPPO RAPIDAMENTE LO SCHERMO, NON SI CAPISCE CHI PRENDE IL PUNTO E VIENE A MANCARE LA COMPONENTE DI SUPENCE
- NON SI CAPISCE QUANDO LA PALLA VOLA, CI VOREBBE UNA INDICAZIONE DI DISPLAY O UN EFFETTO OMBRA
- E' UN PO' LENTO, SI POTREBBE ADATTARE PER IL LASER COMPILER?
- SPIN TROPPO EVIDENTE CON SVOLTATE DI 90 GRADI
- A VOLTE TOCCA LA BOCCIA E TORNA INDIETRO, NELLA REALTA' SUCCEDE POCHISSIME VOLTE, SI PUO3 REALIZZARE UNA ROUTINE DI CONTROLLO CHE DIMEZZI QUESTO EFFETTO POCO REALISTICO?
- RICONTROLLARE LA REGOLAZIONE DI POTENZA DELLA BOCCIA, A TUTTA POTENZA DOVREBBE ARRIVARE A FOLLE VELOCITA' SINO IN FONDO AL CAMPO QUINDI ESSERE ELIMINATA Nelle istruzioni spiega che non è la massima

IMPORTANTISSIMO

FARE UNA ROUTINE DI CONTROLLO IN BASIC CHE VERIFICHI CHE NELLE CELLE DI MEMORIA VIDEO VI SIA LA SCRITTA ITALVIDEO DURANTE LA PRESENTAZIONE CON IL RELATIVO COPYRIGHT.
IN CASO NON VI SIA FAR SI CHE IL GIOCO SI INCASSI DOPO UN PO3 (LA ~~COSI~~ COSIDETTA BOMBA A TEMPO) E QUINDI SI RESETTI
SE VUOI (FACOLTATIVO) PUOI FARLO ANCHE PER LA SCRITTA SIMULMONDO

+ SPIN + VELOCE + DRITTO
+ LENTO + SPINATO

- STECCATA QUANDO BOCCIA LA BOCCIA
- FRUSCIO AERODINAMICO DELLA BOCCIA GATTRATTA

(DD.MM. 13/10/79 - 18/1/80 - 2/7/80 18/9/81 - 28/1/83)

RICEVUTA FISCALE

AR 01496022-87

Poligrafico ROGGERO & TORTIA S.p.A. - Via Frejus 5 - 10092 BEINASCO - Aut. Min. N. 362707/79 del 22/6/79

QUANTITÀ, NATURA E QUALITÀ DEI SERVIZI

01 Videocassetta
VCR 5400
Parallelo
presente effetti

NUMERO 247

TOTALE LIRE 10 000

☐ Riscossione parziale di L. _____

DATA 23.11.87

CORRISPETTIVO IVA INCLUSA

CEDENTE O PRESTATORE: (ditta, residenza o domicilio, comune, via n.), codice fiscale / partita I.V.A., ubicazione dell'esercizio (comune, via, n.), luogo di conservazione dei documenti fiscali (comune, via, n.)

O.C. ELETTRONICA
di CIMATTI O. e GIULIANI F.
Via Mascarella n. 55/F
Telefono 23.32.31 - prenderà 24.23.02
40126 BOLOGNA
Partita I.V.A. 03034380372

MODULI SIMOS® - MOD. 50.000.2
Via Asti 26 - 10131 TORINO - Tel. (011) 87.82.78